TUTTE LE NOVITÀ DALLE SALE GIOCHI

SOLO 8.000

GENNAIO

Games Master

SONY • SEGA • NINTENDO • PC • SALA GIOCHI

Anno III Numero 13 Gennaio 1999 L. 8.000 SPEDIZIONE IN A.P.-45% - ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO

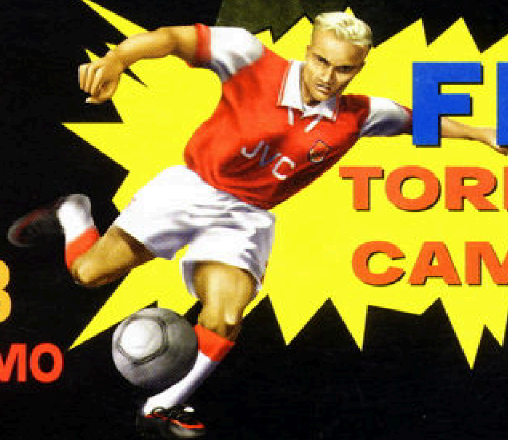
TUROK 2
CACCIA AI DINOSAURI



PROVATI!

GLOVER
SPACESTATION SILICON VALLEY
ABE'S EXODDUS
SPYRO
F1 98
BOMBERMAN HERO
ASSAULT
F-ZERO X



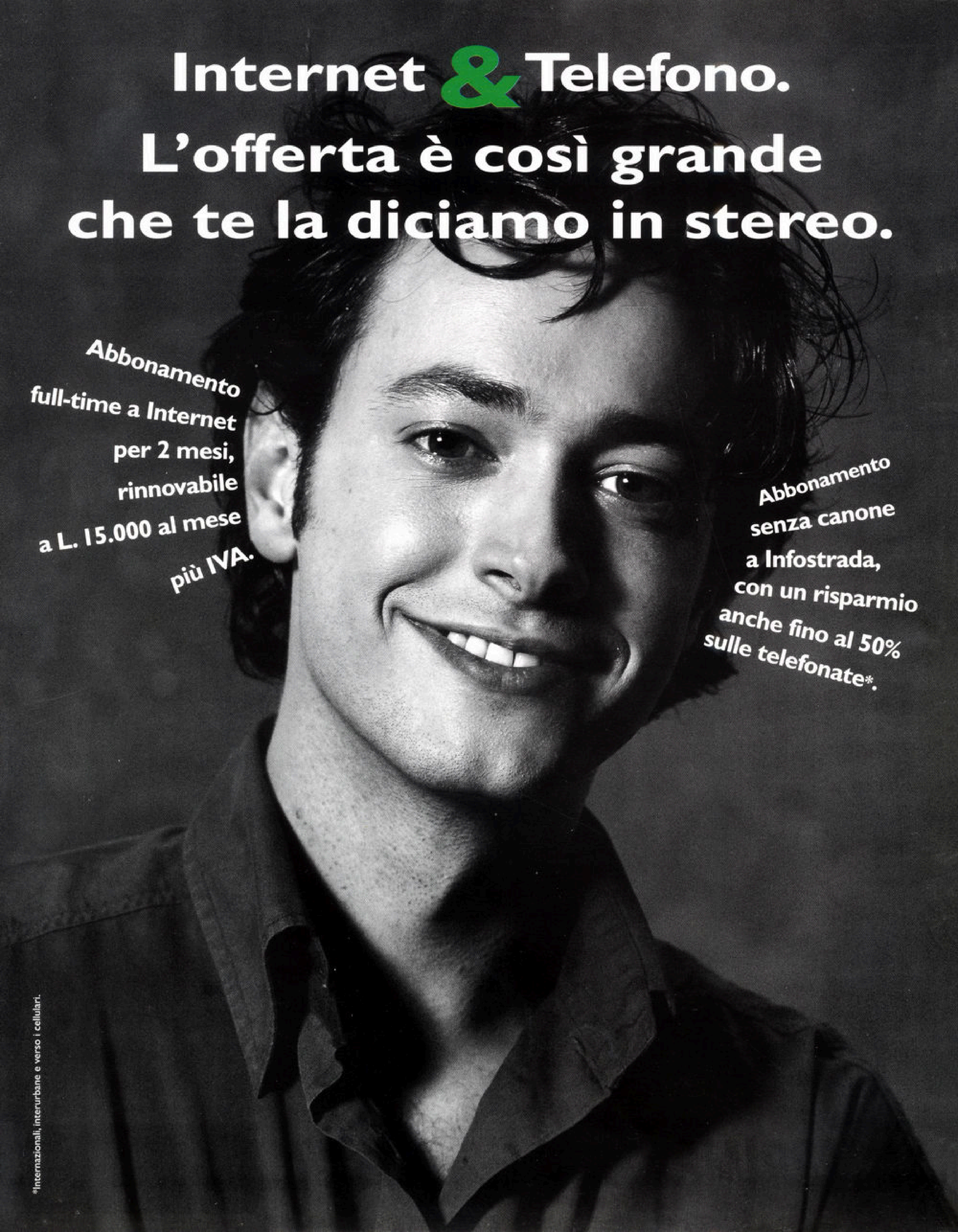


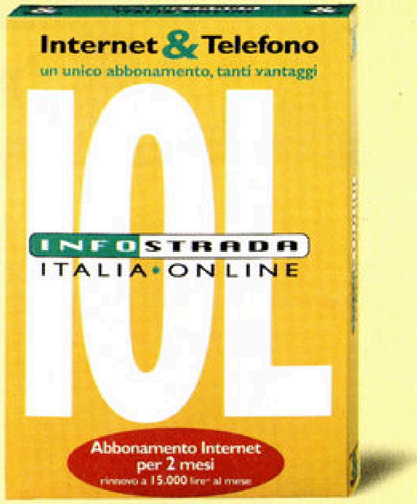
FIFA 99
TORNIAMO SUI CAMPI DALCIO

TOMB RAIDER 3
LA PROVA DELL'ULTIMO GIOCO DI LARA

ANTEPRIME
IL GIOCO DI SOUTHPARK • SILENT HILL • SOUL RAVER • MARIO PARTY

90001
9 771126 262009


Internet & Telefono.
L'offerta è così grande
che te la diciamo in stereo.
Abbonamento full-time a Internet per 2 mesi, rinnovabile a L. 15.000 al mese più IVA.
Abbonamento senza canone a Infostrada, con un risparmio anche fino al 50% sulle telefonate*.
*Internazionali, interurbane e verso i cellulari.



Infostrada ha reso il servizio telefonico italiano più vantaggioso. Ed oggi fa la stessa cosa con Internet. Infatti con il kit Infostrada "Internet & Telefono", navighi con facilità e telefoni con convenienza.

1. Il kit di Infostrada costa solo L. 49.900 (IVA inclusa) e puoi provare a navigare su Internet per due mesi, senza limiti e senza obblighi a lunga scadenza.

2. Dopo, se vuoi, puoi rinnovare l'abbonamento pagando solo L. 15.000 al mese più IVA, che ti verranno addebitate sul tuo conto telefonico Infostrada.

3. Avrai tre caselle e-mail personali per mandare e ricevere messaggi in tempo reale.

4. Avrai anche due megabyte di spazio per creare il tuo sito Web personale.

5. Collegarsi è facilissimo: infili il CD-ROM o il dischetto nel computer, segui le istruzioni del manuale e zac... Puoi collegarti con tutto il mondo per vedere, sapere e fare quello che più ti interessa.

6. E potrai anche telefonare con tutti i privilegi degli abbonati Infostrada: niente canone, e anche fino al 50% di risparmio sulle chiamate interurbane, internazionali e verso i cellulari.



Per trovare il kit Infostrada "Internet & Telefono" cerca questo adesivo nei negozi di computer oppure **chiama il numero gratuito 155** per avere l'indirizzo del rivenditore più vicino.

La nuova compagnia telefonica degli italiani

INFOSTRADA

GRUPPO OLIVETTI

www.infostrada.it

Games Master



La bellissima Lara è tornata e la bella notizia è che il gioco che la vede protagonista è ancora più bello di prima. Effetti speciali a volontà, nemici intelligenti, nuovi enigmi da risolvere... In questo nuovo gioco per PC e PlayStation c'è proprio di tutto!



non perdiamoci la prova di Tomb Raider 3 su questo stesso numero

Games Master

Direttore editoriale
Mietta Capasso
Direttore responsabile
Gaetano Manti
Editor
Andrea Minini Saldini
Assistente direzione editoriale
Francesca Brenci
Segreteria di redazione
Pierpaola Eraldi

EDITORE
Il Mio Castello International SpA
via Pergolesi 8, 20124 Milano (MI)
Telefono 02 6713121
Fax 02 6693654
Direzione generale
Stefano Spagnolo
Assistenti di direzione
Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto

REALIZZAZIONE EDITORIALE
KiD - Creating in Digital
C.so Lodi 59, 20139
Milano
kid@kiditaly.com
Direttore
Andrea Orchesi
Consulenza editoriale
Oku Studio
Consulenza per il coordinamento editoriale
Andrea Abbiati - abbiati@studiokid.it
Consulenza per il coordinamento grafico
Michela Rossetti
Hanno collaborato:
Daniele Balestrieri, Marco Bianchi, Massimiliano Balestrini, Cristiano Screm, Riccardo Abbate, Gianluca Tabbita

PUBBLICITA'
Il Mio Castello International SpA
via Pergolesi 8, 20124 Milano (MI)
Telefono 02 6713121
Fax 02 6693654
Marketing Walter Longo
Segreteria Alessandra Uva
Traffico Gabriella Re, Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera

Produzione
Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga

Per contattare Future Publishing Limited in Inghilterra: netmag@futurenet.co.uk - http://www.futurenet.co.uk/net.html
Spedizione in abbonamento postale - 45%- art. 2 comma 20/B art. 2 legge 662/96 - Filiale di Milano
In questo numero la pubblicità è del 20%
Una copia lire 8.000 - Arretrati una copia lire 16.000
Richieste arretrati a mezzo vaglia postale intestato a: GE-DI snc, via Pavia 23, San Giuliano Milanese, Ufficio Postale Sesto Ulteriano, tel. 02 9880837, fax 02 9880734, specificando sul vaglia il proprio indirizzo e il numero richiesto.

Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il giorno 1 marzo 1997 al N. 100

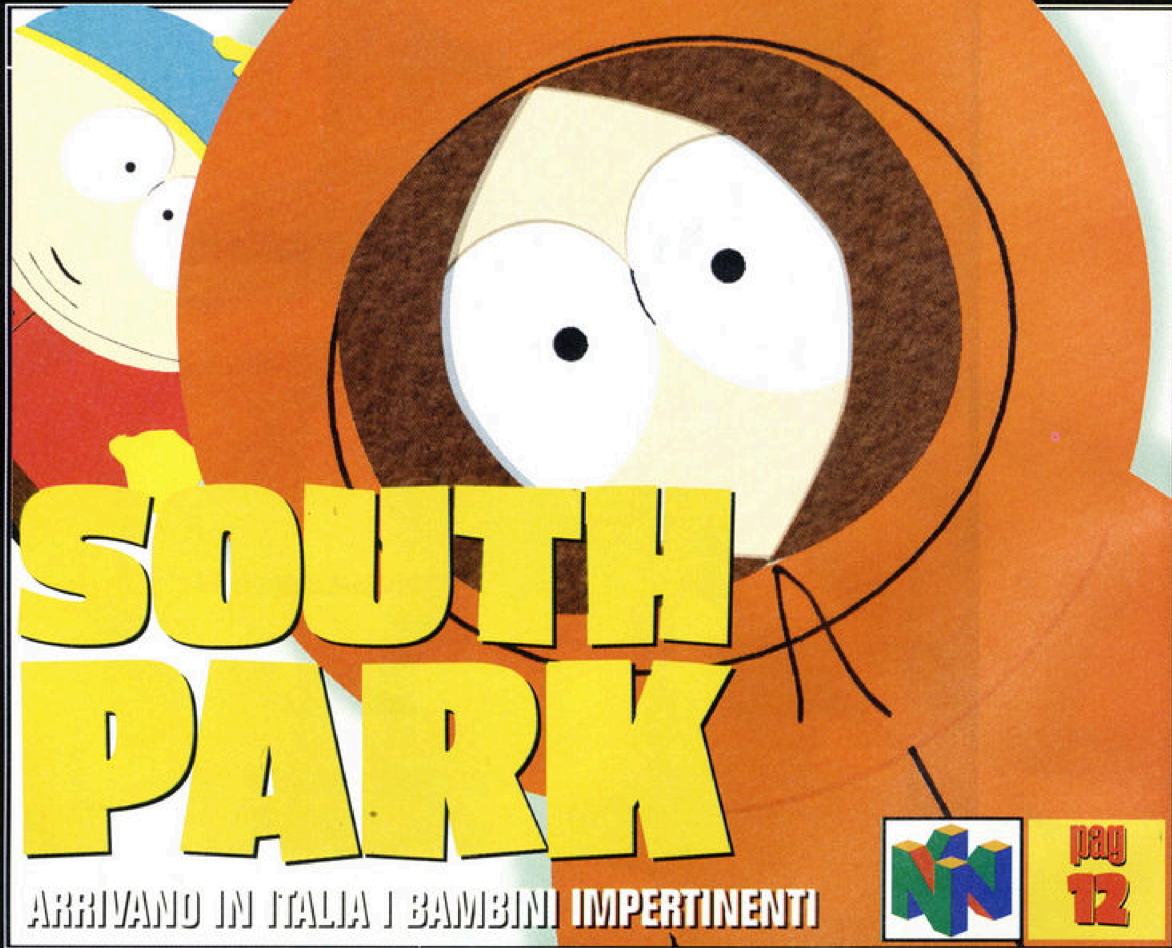
Fotolito
Yellow & Red

Stampa
Canale, Grugliasco (Torino)

Distribuzione per l'italia
Parrini SpA, Roma

Games Master

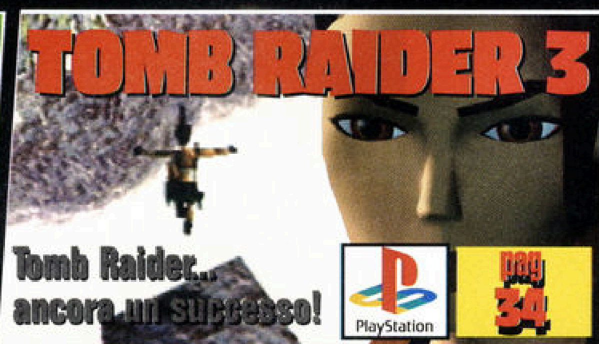
IN QUESTO NUMERO...



SOUTH PARK
ARRIVANO IN ITALIA I BAMBINI IMPERTINENTI
pag 12



SOUL REAVER
Il ritorno di Kain...
pag 22



TOMB RAIDER 3
Tomb Raider... ancora un successo!
pag 34

LE SCHEDE DEGLI EROI



pag 12 · pag 22 · pag 34 · pag 52 · pag 56

SPYRO
Un draghetto davvero carino!
PlayStation pag 52

FIFA '99
Giochiamo a calcio davvero alla grande!
PlayStation pag 62

EXODDUS
Ancora Abe, questa volta sempre più alla riscossa!
PlayStation pag 44

SONIC ADVENTURE
Arrivano altri sconcertanti dettagli...
Dreamcast pag 8

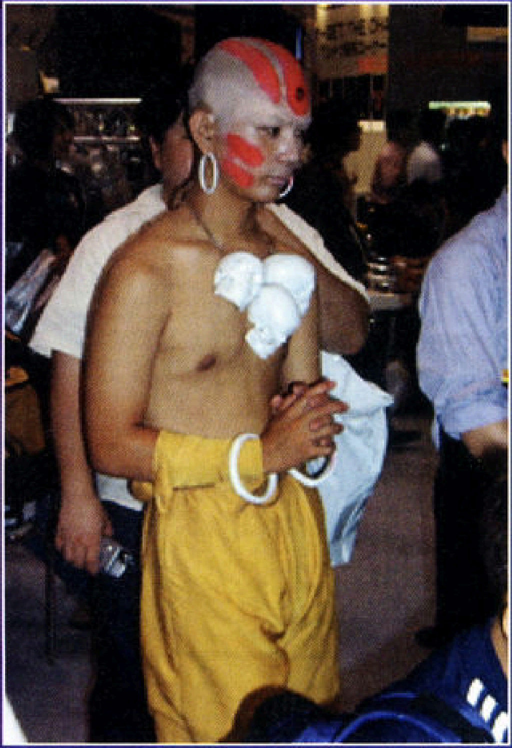
TUROK 2
Corriamo tutti a comprare 4 MB di espansione: Turok 2 è tra noi!
pag 56

SILENT HILL
Le nuove foto del gioco che metterà a dura prova il nostro sangue freddo ancora più di Resident Evil 2
pag 18

IN BREVE...

Avete fretta di sapere tutto? Guardate qui!

Southpark	NINTENDO 64	p12
FIFA '99	NINTENDO 64	p16
Silent Hill	PLAYSTATION	p18
Legacy of Kain: Soul Reaver	PLAYSTATION	p22
Tomb Raider 3	PLAYSTATION/PC	p34
Glover	NINTENDO 64	p41
Spacestation Silicon Valley	NINTENDO 64	p42
Abe's Exoddus	PLAYSTATION	p44
Spyro	PLAYSTATION	p52
Turok 2	NINTENDO 64	p56
FIFA '99	PLAYSTATION/PC	p62
F1 '98	PLAYSTATION/PC	p66
Bomberman Hero	NINTENDO 64	p68
F-Zero X	NINTENDO 64	p70
Assault	PLAYSTATION	p74



JAMMA!

Tutte le novità sulle follie giapponesi da sala giochi!

RUBRICHE

ANTEPRIME 11
IN ARRIVO 26
RECENSIONI 33
TRUCCHI 76
SPECIALE JAMMA ... 86
POSTA 94
PROSSIMO MESE ... 96

NEWS

PSX2
LA SAGA CONTINUA

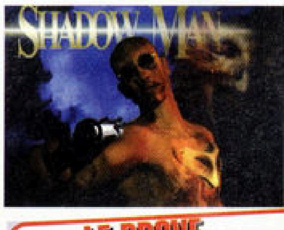
Sony può anche non aver voglia di parlare della PlayStation 2 in questo momento ma, fortunatamente per noi, le società che collaborano con loro sono più che pronte a spifferarci tutto.
Toshiba ha riattivato la macchina dei pettegolezzi annunciando che sta lavorando insieme a Sony su un nuovo microprocessore che, a quanto pare, sarà il cuore e l'anima della prossima PlayStation. Il microprocessore non è stato ancora battezzato, ma sarà presentato a febbraio in un convegno americano per l'elettronica. Una fonte di notizie giapponese afferma che il microprocessore apparirà in una nuova console il prossimo novembre, giungendo nei negozi qualche settimana più tardi, giusto in tempo per le spietate, disordinate corse agli acquisti di Natale. Sony stessa ha detto a tutti che farà, poco prima del lancio del Dreamcast, un qualche tipo di annuncio su ciò che intende fare con la PlayStation della prossima generazione.
Le specifiche che Toshiba ha annunciato per il microprocessore lo fanno sembrare molto più potente del motore del Dreamcast di Sega. Dovremo aspettare l'annuncio ufficiale per sapere come la PlayStation 2 (o 2000) lo utilizzerà. Possiamo aspettarci che Sony riveli se includerà l'accesso a Internet e un lettore di DVD nella macchina. Una cosa è certa, comunque: Games Master presto avrà tutte le novità sui piani e le specifiche della PlayStation 2 direttamente da Sony. I prossimi numeri ci porteranno le novità più grandi e importanti sul mondo dei videogiochi insieme a una pila enorme di informazioni sul Dreamcast!

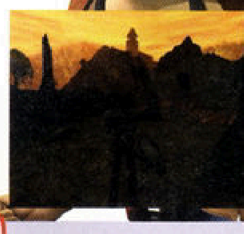
VOGLIA DI MICROPROCESSORI?

Il nuovo microprocessore di Toshiba presenta delle specifiche piuttosto impressionanti. Tanto per iniziare, sono due microprocessori in uno.
Incorpora un Processore Digitale del Segnale (DSP) e un RISC (Reduced Instructions Set Chip) fusi insieme, che funzionano in armonia. Il microprocessore gira a 250 MHz, anche se non potremo valutare molto bene questo dato fino a quando non vedremo realmente quali altri congegni Sony inserirà nella macchina per assistere il processore. Ciò che impressiona è che il microprocessore ha quattordici accumulatori che fanno tutti i complessi calcoli richiesti da una grafica tridimensionale estremamente veloce. Questo microprocessore non dovrà neanche preoccuparsi di muovere dei poligoni. Sony li ha infatti accantonati in favore dei super veloci Nurbs. Il microprocessore ha anche incorporato un decodificatore MPEG-2, il componente che decodifica le immagini provenienti da un disco DVD e le riproduce su schermo. Se Sony usasse un normale lettore di DVD significherebbe che potremo finire col vedere i film con la console. Per i veri maniaci della tecnica, ecco un modo per farsi un'idea delle dimensioni del processore. Il microprocessore di Toshiba ha 10,5 milioni di transistor al suo interno. Questo è un grosso salto tecnologico. Immaginiamocelo per un attimo, milioni di transistor su un singolo processore. Semplicemente incredibile.









Cosa sono i NURBS?

Sega pensava di frapporre una grossa distanza fra se e Sony annunciando che il Dreamcast poteva gestire la strabiliante cifra di tre milioni di poligoni su schermo.
Sony era preoccupata da questo? Niente affatto. Le fonti ci hanno rivelato che Sony porrà fine alla guerra dei poligoni introducendo un nuovo sistema grafico molto più potente, cioè usando i Nurbs. Questo termine sta per Non-Uniform Rational B-Spline. Chiaro come il fango, vero? Significa che, invece di usare i tozzi poligoni con le texture appiccicate sopra che utilizzano ora la maggior parte dei giochi, i programmatori saranno in grado di definire una superficie tridimensionale su ogni oggetto in tutti gli ambienti. Non è ancora molto chiaro, lo sappiamo. Pensiamo a Toy Story, il film Disney in computer grafica. Ricordiamo quanto fossero vividi e quale aspetto sorprendente avessero i personaggi nel capolavoro animato? Erano personaggi dall'aspetto perfetto che si muovevano perfettamente in ambienti perfetti... Quindi, invece della semplice, vecchia battaglia di Sony contro Sega sembra che il prossimo anno ci sarà uno scontro tra poligoni e Nurbs per la supremazia grafica.





◄Con i Nurbs, i giochi della PlayStation 2/2000 potrebbero essere belli così.

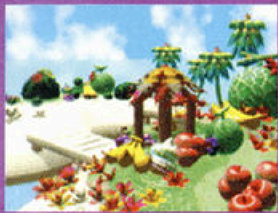
LE PROVE

● Un recente controllo sui nomi di dominio di Internet ha rivelato che Sony ha recentemente prenotato due nomi: PlayStation2 e PlayStation2000.
● PlayStation 2 non sarà forse un nome abbastanza altisonante per Sony, ma probabilmente la casa giapponese includerà la parola PlayStation nel titolo, dal momento che ci sono già 50 milioni di possessori di PlayStation che la conoscono e le sono affezionati.
● Sony ha annunciato che sta per spendere più di 140 milioni di dollari in una campagna pubblicitaria per rendere ancora più noto il nome e il marchio della PlayStation. Farà pubblicità su televisione e riviste, oltre che sui cartelloni ai lati delle strade. È il modo migliore di far restare nelle menti delle persone il nome della PlayStation, specialmente utile se la nuova macchina si chiamerà PlayStation 2000.
● Trip Hawkins, l'uomo dietro il 3DO, in una recente intervista si è lasciato sfuggire di sapere della compatibilità della nuova PlayStation col DVD. Ha anche alluso all'accesso a Internet come una delle caratteristiche della console.

MARIO STA FACENDO UNA FESTA!

I possessori del Nintendo 64 che si sentono un po' seccati da tutti questi discorsi su Sony contro Sega possono rincuorarsi un po'. Infatti un certo idraulico vestito con un berretto e tuta da lavoro sta per tornare.
Mario Party ha per protagonista la più grande star nel mondo dei videogiochi e moltissimi dei soliti amici, in un nuovo tipo di gioco su Mario. Scordiamoci il genere di piattaforme tridimensionali che stavamo aspettando tutti, a cui speriamo comunque di non dover rinunciare. Mario









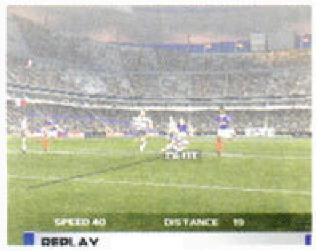
Party è un gioco da tavolo tridimensionale a cui possono partecipare fino a quattro giocatori. Dobbiamo lanciare il dado per spostarci sul tavolo, partecipare ai sotto-giochi e combattere per superare i nostri avversari. Se non riusciamo a mettere insieme quattro persone, il nostro Nintendo 64 farà in modo da essere il nostro avversario. In un'altra riprovevole innovazione rispetto ai tradizionali giochi di Mario, Nintendo ha permesso a una terza parte, in questo caso Hudson, lo sviluppatore di Bomberman, di occuparsi della programmazione. Normalmente, avremmo visto gelarsi l'inferno prima che Nintendo permettesse a chiunque di interferire con il suo personaggio simbolo.
Dovrebbe uscire a metà dicembre in Giappone, ma non è neanche sicuro che lo pubblicheranno in questa parte del mondo.



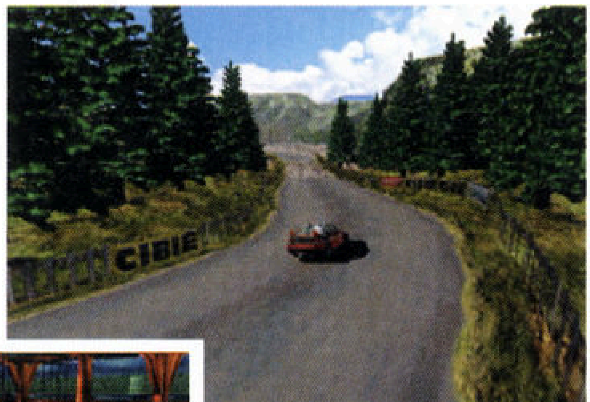


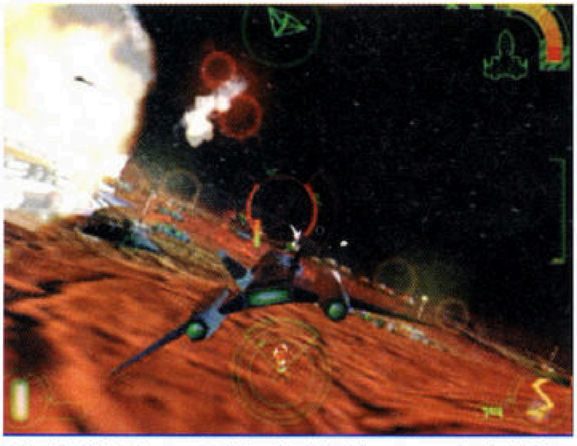
▲ Chi cadrà per primo dalla piattaforma?

DREAMCAST NUOVI SVILUPPI!

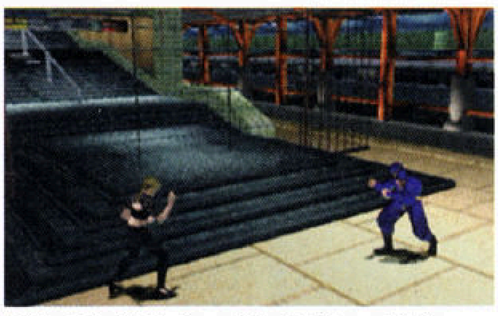


Mentre andiamo in stampa, le code si stanno già formando fuori dai negozi in Giappone e inizia uno dei lanci più importanti nella storia di Sega.
Ormai tutti i giorni arrivano notizie su nuovi giochi e bizzarri dettagli circa il lancio americano ed europeo della console. Le ultime novità dagli Stati Uniti dicono che Sega sta preparando uno speciale server Internet, per fare in modo che il Dreamcast sia pronto per Internet non appena apriremo la scatola e lo collegheremo. Sega comunque si assicurerà che i siti per adulti della Rete non siano accessibili.
Fino a oggi l'unica delusione in Giappone è stata il ritardo di Sonic Adventure, rinviato di un mese, ma ci saranno giochi più che sufficienti pronti a uscire al lancio della console, in modo da rimediare a questa defezione. Nuovi sviluppatori stanno saltando sul carro del Dreamcast.
Le ultime firme includono Ion Storm, che probabilmente porterà su Dreamcast una versione di Daikatana. Un gioco sviluppato in Inghilterra, Incoming di Rage, ce l'ha fatta a uscire al lancio della console. Gli altri giochi annunciati includono Actua Golf e Actua Soccer di Gremlin, Blood 2, Castelvania, Looney Tunes, Shogo, Street Fighter 3, Turok 2, Urban Assault e un gioco che non ha ancora un nome di Core Design, la casa che ha realizzato la serie di Tomb Raider.





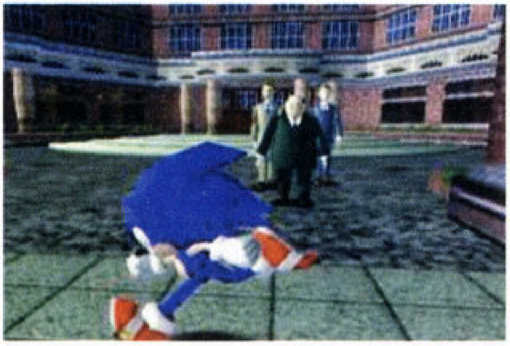
▲ Incoming. Il fantastico sparatutto tridimensionale in cui dovremo usare diversi veicoli.



▲ Virtua Fighter 3tb. Un gioco per il lancio del Dreamcast in Giappone che probabilmente apparirà insieme alla macchina sia negli Stati Uniti che in Europa.



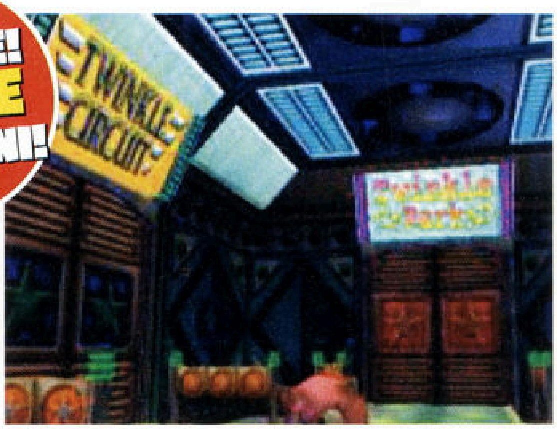
SONIC ADVENTURE



GRANDE! NUOVE IMMAGINI!

▼ Quando entreremo in uno dei palazzi dovremo esplorare tutti i piani per scoprire gli oggetti nascosti.





▲ Il parco giochi Twinkle è completamente racchiuso in una cupola gigante. È anche pieno di sorprese e di cose segrete da esplorare e trovare.

PERSONAGGI MILLEUSI

Sonic Adventure è pieno di buffi personaggini detti Chaos A-Life. Come possiamo vedere, possiamo prenderli e tirarli in giro quanto vogliamo. Cerchiamo di non essere troppo crudeli, però, perché perderemo l'opportunità di giocarci (con il VMS) quando siamo lontani dal nostro Dreamcast.



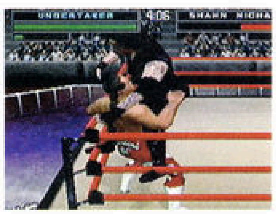
▲ Questi animaletti hanno veramente milioni di usi diversi, vero?







▲ Facciamo cadere uno degli amici nel VMS sullo schermo, ed eccolo nelle nostre mani!





Accidenti, quanto ancora migliorerà Sonic Adventure? Potrebbe essere rimandato fino a un mese dopo il lancio del Dreamcast ma Sega si è lasciata sfuggire alcuni incredibili dettagli.

Sapevamo già che ci sarebbero stati due stili di gioco diversi, uno più basato sulla pura velocità e l'altro più d'avventura.

Abbiamo immagini di nuovi livelli che non erano in esposizione al recente Tokyo Game Show. Station Square è una città dall'aspetto fantastico dove si svolge un po' dell'azione più mirata all'avventura. Possiamo correre in giro ed entrare e uscire dai negozi in cerca di passaggi verso i livelli veloci. Possiamo anche parlare con alcune delle persone che passeggiano nella città. Come abbiamo precedentemente riferito, Sonic Adventure farà anche uso della cartuccia di memoria VMS per qualcosa di più del semplice salvataggio del gioco in corso.

Potremo realmente prendere e crescere delle creature in Sonic Adventure e giocarci col nostro VMS, lontani dal Dreamcast. Altri dettagli continuano ad arrivare tutti i giorni dal quartier generale giapponese di Sega, quindi avremo nuove immagini e informazioni sul ritorno della più grande stella dei videogiochi. Il 23 dicembre è la data in cui Sega ha in programma di congelare il mondo, dal momento che tutti rimarranno a guardare con aria imbambolata quanto è grande (si spera) Sonic Adventure.

Buon Natale Giappone!

STATION SQUARE!

Il treno di questo livello corre veramente e possiamo accedere a vari altri quadri come il giardino di Chaos. Ci sono anche boss di fine quadro come anche un sacco di oggetti nascosti e sotto-livelli.



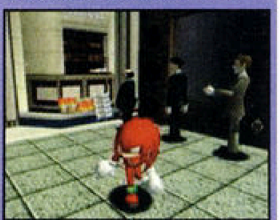
▲ Sulla strada verso il treno c'è un hotel per il quale dobbiamo passare.



▲ Il treno corre verso un altro livello, le rovine mistiche, sull'oceano.



▲ Sembra che Sonic possa fermarsi e dare un'occhiata alla mappa per trovare la strada.



▲ Non possiamo saltare la coda per prenderci le nostra uova di Chaos, ma possiamo parlare alle persone.



▲ Non siamo sicuri che i porcospini giochino al casino, ma vale la pena provare.

Elementi di sottofondo!

● Sonic Adventure sarà il primo gioco di Sonic a offrire l'elemento del passare del tempo. Mentre giocheremo, scopriremo che il giorno muta lentamente in notte come se fossimo nella realtà.

● Questo è anche il primo gioco di Sonic in cui si può giocare d'azzardo. I casinò aprono solo nelle ore notturne, però.

● Questo è il primo gioco di Sonic con il movimento sincronizzato delle labbra dei personaggi.



UNION GAME ZONE
Gioca on line con http://gamezone.uol.it
Dove inizia il divertimento
OLTRE 100 NEGOZI, PIÙ DI 3000 VIDEOGAMES, TUTTE LE NOVITÀ E LE ANTEPRIME...
EVENTO del MESE
FIFA 99
NBA Live 99
Nella UNION GAME ZONE potrai provare il più atteso gioco del mese
Fantastici omaggi* per tutti!
R4 Force Wheel
il volante per le simulazioni di guida PC più avanzato, per chi cerca un'esperienza di guida iper-realistica grazie all'esclusiva tecnologia Force Feedback della Microsoft.
Saitek
Le ANTEPRIME del MESE
Toca Touring II
Heretic II
Blood 2
Half Life
Le NOVITÀ del MESE
Settlers III
Turok 2
TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT
Age of Empires Expansion
CORE
EIDOS
Tutti i marchi ® appartegono ai legittimi proprietari
Da noi ogni 12 giochi 1 in OMAGGIO
Richiedi la card
* Salvo esaurimento scorte
Acquistando un gioco, una rivista Game inclusa*
GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
LARA CROFT TORNA SUGLI SCHERMI CON TOMB RAIDER 3
INDIRIZZI NEGOZI UNION GAME ZONE
DOVE
Numero Verde
167-811020
SERVIZIO ATTIVO 7 GIORNI SU 7 DALLE 10 ALLE 23
PlayStation
C.T.O. S.p.A.
HALIFAX
3D

MAD TRAX

SE SEI VIVO HAI GIA' VINTO.



Microsoft® Windows®95

Requisiti minimi:
Pentium 166,
32 MB RAM,
Scheda 3Dfx
Consigliato Pentium 233
o superiore,
Joystick con force feedback,
Scheda audio 3D,
CD Rom driver X12

SOFTWARE E MANUALE IN ITALIANO

PROJECT TWO INTERACTIVE

Scegli le armi più adatte, equipaggia l'auto, accendi il motore, chiudi gli occhi... e prega! Questo è Mad Trax, il gioco di automobilismo più veloce e violento mai realizzato per PC, dove dovrai superare gli avversari... o farli a pezzi! Hai a disposizione 12 circuiti, 8 automobili e 20 tipi d'arma: per sopravvivere dovrai evitare le mine che gli avversari lanciano in pista, eseguire correttamente i giri della morte, atterrare su 4 ruote dopo i salti dalle rampe a 320 Km all'ora.
E, se sei ancora vivo, potrai anche pensare di vincere il torneo!
Mad Trax: Adesso sai a cosa ti serve la cintura di sicurezza!

www.3dplanet.it

3D PLANET
EMOZIONI MULTIMEDIALI

adv: info@graphimage.it

3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: info@3dplanet.it

ANTEPRIME

FIFA '99 (NINTENDO 64 - PLAYSTATION - PC) ...16
SILENT HILL (NINTENDO 64) 18
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER (PLAYSTATION) 22



FINALMENTE ANCHE IN ITALIA...

SOUTH PARK

pag. 12

IN USCITA A
GENNAIO

SVILUPPATORE
IGUANA
EDITORE
ACCLAIM

GIOCATORI
1-4
ALTRE VERSIONI
PC, PLAYSTATION, GAMEBOY

SOUTH PARK

Sonde intestinali, calci nel sedere ai nostri amici, parolacce e vomito. Sembra proprio che South Park non sia un disegno animato per la prima infanzia...

Anche se qui pochi hanno sentito parlare di South Park, in Inghilterra gli sboccati personaggi di questo disegno animato hanno ormai un posto fisso su magliette, lattine di bibite e riviste. Anche in Italia probabilmente vedremo un'edizione della serie televisiva, ma con la nostra censura sarà quasi certamente irriconoscibile. Ora, Acclaim si prepara a presentarceli nel suo nuovo clone di Doom in stile Turok 2...

Mentre in altri casi da cartoni animati di successo non sono stati tratti che scadenti platform o giochi di enigmi,
Acclaim intende calcare le orme di GoldenEye producendo uno sparatutto tridimensionale in prima persona, basato sull'originale e potentissimo meccanismo di Turok 2. Così ci troveremo a correre attraverso South Park nei panni di Cartman, Kyle, Stan o Kenny, impegnati a contrastare un'invasione di alieni... e naturalmente a imprecare a più non posso. Sembra che Nintendo abbia deciso di abbandonare ogni scrupolo: ha infatti autorizzato l'utilizzo nel gioco di ogni espressione presente nel cartone animato.
D'altra parte, la caratteristica primaria della serie televisiva South Park è proprio la sua assoluta irriverenza, e sarebbe possibile trarne un videogioco senza le uscite poco diplomatiche dei suoi personaggi. Probabilmente South Park non riuscirà a uscire in tempo per l'orgia commerciale natalizia.
Solo durante la primavera dell'anno prossimo gli appassionati avranno modo di valutare la trasposizione in videogioco del cartone animato più divertente di tutti i tempi.

NON MI SCOCCIARE, CICCIONE!

South Park è una serie televisiva i cui eroi sono quattro deliziosi personaggi che affrontano avventure a base di impianti anali alieni, cani omosessuali, padri scomparsi e altre bizzarrie assortite. Ecco i magnifici quattro:

cartman

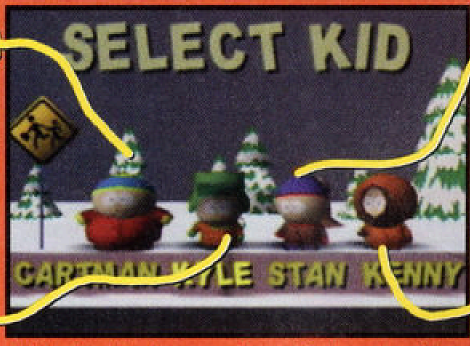


▲ Cicciotto e sboccato, e spesso nei guai.

kyle



▲ Sua madre ha praticamente messo al bando il Natale.



▲ I fantastici quattro. Non sono grandi come i Beatles, anche se Cartman è più grasso dei membri del gruppo sommati e Kenny ha qualcosa in comune con Lennon. Comunque sono un bel quartetto.

stan



▲ È innamorato di Wendy, ma quando stanno insieme vomita per l'emozione.

kenny



▲ Il ragazzo più misero della scuola.

Da che parte staremmo in un rissa tra...

...Gesù e Babbo Natale? Questo scontro un po' irriverente aveva luogo nel pilota di South Park, ma i due non compariranno nel gioco. Comunque sono previsti alcuni personaggi segreti su cui Acclaim tiene la bocca cucita...









▲ Nell'astronave madre si scatenerà l'inferno. Attenzione alla mucca.

◄ Beh, anche questo è un modo per contrastare un'invasione degli alieni. Far saltare in aria tutto ciò per cui sono venuti.

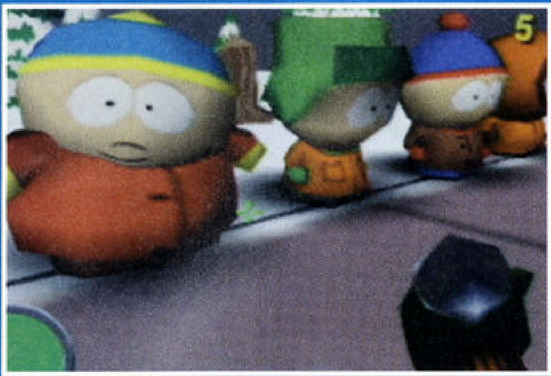
◄ Con questo fucile è possibile farli saltare in aria con un effetto spettacolare.



▲ Al loro arrivo gli alieni, oltre a rapire le mucche, sguinzagliano dei robot.

Sono così inca..ato!!

In Inghilterra South Park viene trasmesso la sera tardi a causa del linguaggio particolarmente 'colorito'. I termini che viaggiano in un qualunque episodio della serie sono tali da far assomigliare una discussione accanita tra tifosi di calcio a un litigio tra bambini dell'asilo. Ci sono tutte le parolacce che potremmo sforzarci di immaginare, più qualcuna che potrebbe arricchire il nostro vocabolario... e Nintendo ha concesso l'autorizzazione a utilizzarle tutte nel gioco. Sarà consigliato ai maggiori di 18 anni!



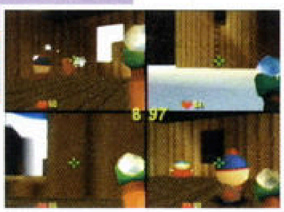
▲

Una pioggia di mucche

Una strategia che funziona alla grande in modalità Deathmatch consiste nel salire più in alto possibile. Occhio alle scale che conducono ai tetti o agli scaffali più alti dei negozi. Seduti lì in cima potremo sganciare allegramente sui nostri avversari una scarica di mucche.



▲ Kenny sta cercando di salire, ma Cartman sta per fargli un brutto scherzo.



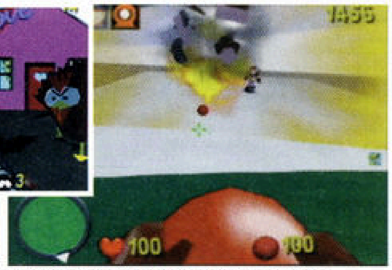
► La banda ha scoperto il nascondiglio di Kenny, e si accinge a dargli una ripassata.

COME HAI UCCISO KENNY?

Teniamo presente che questo è South Park, perciò non aspettiamoci fucili automatici e lanciafiamme come in altri sparatutto. Al loro posto avremo altre e più grossolane armi di distruzione.



▲ Spariamo e stiamo a vedere la mucca che va a centrare lo sfortunato bersaglio.



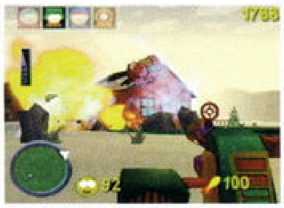
▲ Queste palle tendono a rimbalzare dappertutto prima di esplodere a contatto con qualcosa.



▲ Armi devastanti contro innocui animaletti tenerosi. L'avevamo detto che era senza cuore...



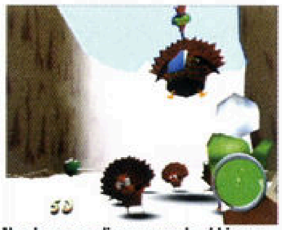
▲ Prendiamo una gallina e spariamo le sue uova contro chi ci pare.



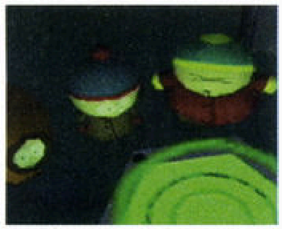
▲ Mmm, che effetto fantastico. Cosa farebbe a Cartman?

PRIME IMPRESSIONI

Per chi non è troppo sensibile...



Non lo nascondiamo: quando abbiamo sentito che Acclaim aveva concluso un accordo per trarre un gioco da South Park, abbiamo temuto il peggio. Miracolosamente, però, gli sviluppatori sono riusciti a riprodurre tutto l'aspetto e l'atmosfera del secondo cartone animato più divertente di tutti i tempi (il secondo: niente può battere i Simpson). Tanto per cominciare, il linguaggio è quello originale. Anche se le parolacce in sé non sono niente di speciale, sentire in bocca a questi personaggi quello che sembra il peggior linguaggio immaginabile è, per qualche motivo, piuttosto buffo. Per il momento la



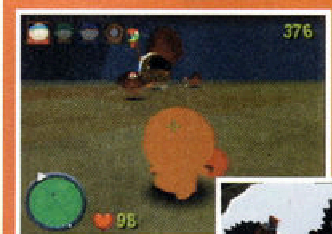
modalità a un giocatore è un po' fiacca, con molto girovagare per South Park e la zona circostante. È proprio su questo, però, che Iguana sta attualmente lavorando, perciò possiamo aspettarci buone notizie su questo fronte. In ogni caso entrando nel meraviglioso mondo degli scontri all'ultimo sangue di South Park che si capisce cos'è veramente una modalità a più giocatori. Già l'idea di questi quattro personaggi che scorrazzano in giro colpendosi l'un l'altro con le armi più folli suona grandiosa. Il modo in cui l'idea viene resa è ancora più grandioso. Tutta l'enfasi viene posta sul divertimento, ed è improbabile che il sorriso ci abbandoni anche per un solo momento durante uno di questi scontri.



Malgrado sfrutti lo stesso meccanismo di Turok 2, il gioco in sé non ha niente a che vedere con quest'ultimo. La città di South Park è riconoscibile a prima vista per chi l'ha conosciuta nel cartone animato, e ha esattamente lo stesso aspetto della sua controparte televisiva. Lo stesso dicasi per tutti i personaggi. Anche se questo gioco non riuscirà forse a reggere il paragone con il possente GoldenEye nella modalità a più giocatori, non c'è dubbio che sarà molto più buffo... dobbiamo provarlo a ogni costo!

SOUTH PARK BATTE TOMB RAIDER...

Se i giochi in prima persona ci fanno venire la nausea, South Park ci consente di modificare l'angolazione della telecamera per il bene del nostro stomaco. Inoltre, ci dà la possibilità di vedere in azione gli eroi di South Park.



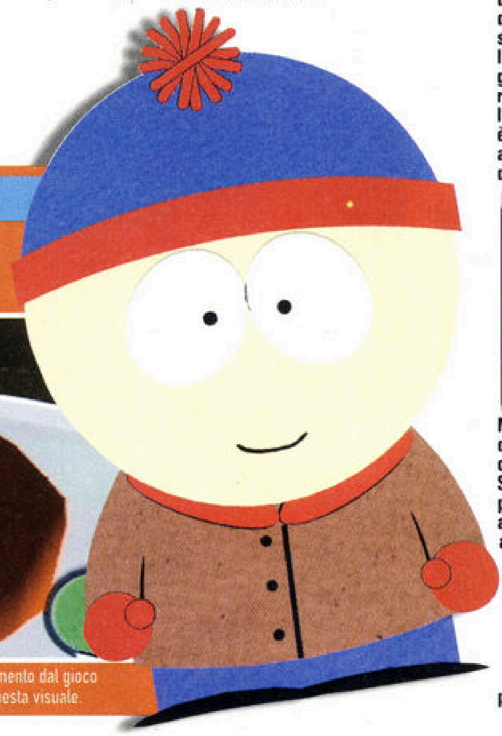
▲ Non è facile combattere e sparare in questa modalità: prendere la mira è complicato.



► Diamo un'occhiata oltre il bordo e ci faremo un'idea di ciò che ci aspetta. Gulp...

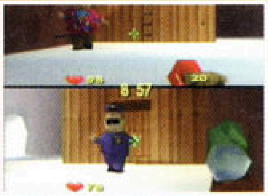


▲ Per trarre il massimo divertimento dal gioco non è consigliabile utilizzare questa visuale.

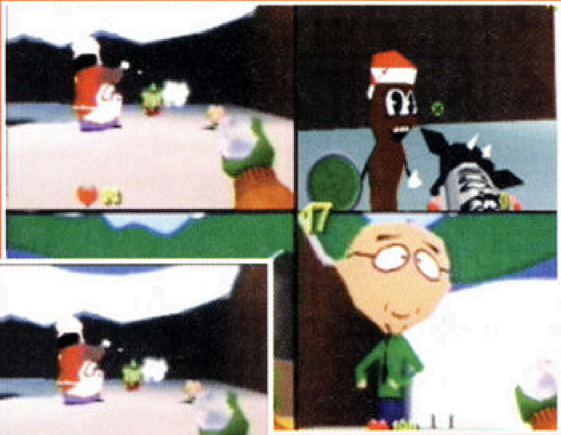


Amici e pestaggi

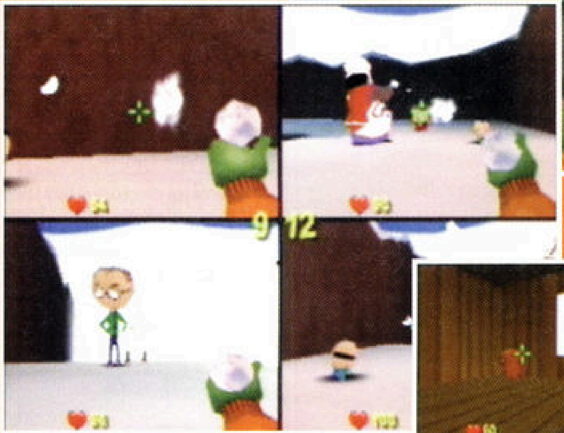
I quattro protagonisti di South Park sono amici per la pelle. Quindi, cos'è che fanno più volentieri? Litigano, ovviamente. Perciò, raduniamo un po' di amici e introduciamoli alle meraviglie degli scontri all'ultimo sangue...



▲ Speriamo che ci siano i deathmatch anche nella modalità a un giocatore.



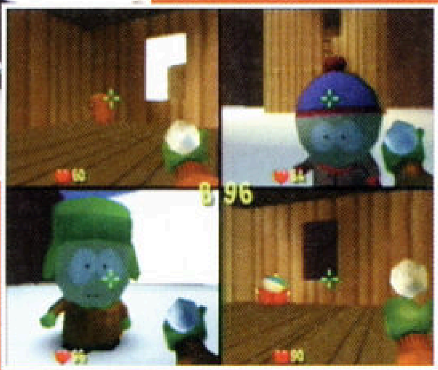
▲ Il Sig. Hanky non è molto popolare a South Park.



▲ Persino il fratellino di Kyle viene coinvolto nella battaglia a palle di neve in modalità Deathmatch.

► Perché tutto sia come nella serie televisiva tutti devono dare addosso a Cartman.





▲ A un certo momento, nel corso di uno scontro a quattro giocatori, qualcuno deve prendersi la responsabilità di uccidere Kenny. In questo caso è quel grassone di Cartman a prendersi l'incarico.

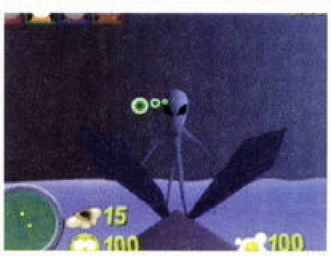
INVASORI MOLTO INVADENTI

La trama, se ce ne fosse bisogno, ruota intorno a un'invasione aliena del pianeta Terra, che comincia dall'importante obiettivo strategico di South Park. Gli alieni cominciano con il rubare le mucche per utilizzarle come armi... ma questo è solo l'inizio.



▲ Guardiamo in alto e vedremo il disco volante che ronza sopra la nostra testa.





Giocare da soli...

OK, è tardi per chiamare qualche amico per un incontro in modalità Deathmatch e ce ne stiamo in salotto a guardare programmi 'seri' alla TV. È proprio in questo caso che la modalità a un giocatore di South Park diventa la nostra migliore amica.



▲ Nella maggior parte dei livelli dovremo trovare gli altri ragazzi per ottenere vite extra.



► Nel primo livello ci sono un sacco di questi tacchini. Si sa che Natale non è il loro periodo fortunato...



▲ Aaahh. Non faremmo mai una cosa del genere a un coniglietto, no?



▼ Tacchini giganti e robot alieni? Facciamoglielа vedere.



il pagellino

+ Il potente meccanismo di Turok 2 permette massacri a più giocatori di livello eccellente.

− Per il momento la modalità a un giocatore non sembra gran che... ma aspettiamo un po'.

quando uscirà?

Iguana sta ultimando i livelli e sta cercando di eliminare l'effetto nebbia. Poi si tratterà di testare il gioco in sé.

Sentiremo ancora parlare presto di South Park, e forse non solo del videogioco...

Games Master

MALEDIZIONE!

Quei dannati alieni stanno facendo strane cose agli abitanti di South Park. È ora di farne piazza pulita.





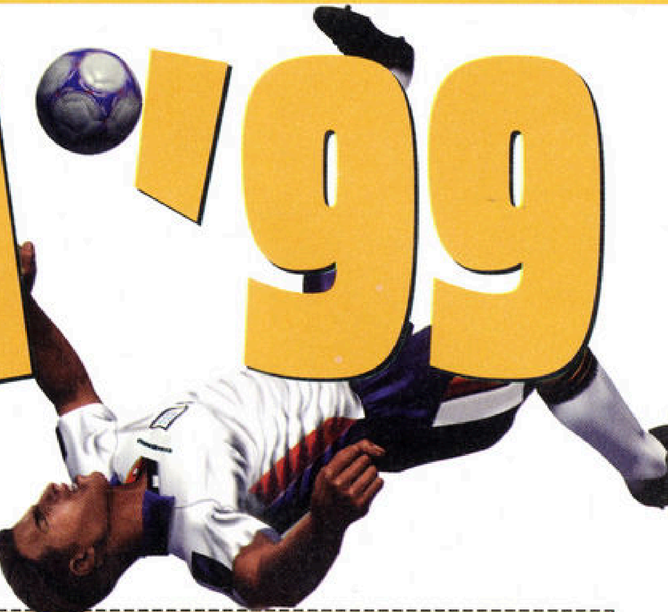
SOUTH PARK



IN USCITA A
GENNAIO

SVILUPPATORE
EA CANADA
EDITORE
EA
GIOCATORI
1-4
ALTRE VERSIONI
PLAYSTATION e PC

FIFA '99



No, non ha niente a che vedere con i giochi della serie Resident Evil... questo FIFA è calcio allo stato puro...







Un altro gioco FIFA. Sarà valido quanto il nuovo ISS o sarà solo uno dei tanti? Mentre abbiamo atteso con impazienza l'ultima versione di ISS la politica di Elecronic Arts è stata quella di festeggiare la febbre dei mondiali di calcio mettendo sul mercato ben tre giochi FIFA in un anno. Se FIFA '99 si dimostrerà valido come promette sarà il migliore della serie.

Per essere il migliore della serie, però, il gioco dovrà presentare dei sostanziali miglioramenti e non solo qualche nuovo extra.

Electronic Arts ha in serbo un sacco di innovazioni che permetteranno di equiparare la sensazione di gioco a quella eccezionale di ISS che, anche se forse non ha venduto quanto FIFA, viene considerato da molti la migliore simulazione di calcio in circolazione. Ecco come FIFA '99 intende contrastare il primato di ISS...



PROVIAMO PER PRIMI I COLPI PIÙ SPETTACOLARI!

La maggior parte dei giochi di calcio richiede un certo allenamento prima di poterla controllare correttamente. I miglioramenti introdotti in FIFA '99 permettono di ottenere grandi risultati col joypad molto in fretta.





▲ Fregare i difensori adesso è semplicissimo grazie alle nuove animazioni interrompibili.

► È finalmente possibile sparare delle cannonate anche da centrocampo.

GENI DEL CALCIO

Cosa si deve fare per trasformare un gioco che ha riscosso un grandissimo successo di vendite ma non era il migliore presente sul mercato in una simulazione di calcio perfetta? Non si tratta solo di mescolare una grafica sfolgorante con qualche coro da stadio. L'elemento principale è l'intelligenza dei giocatori, anche se a giudicare dalle interviste qualcuno non ne ha troppa neanche nella realtà. Comunque sia i calciatori di FIFA '99 sono stati dotati di un'acuta intelligenza calcistica.





▲ I portieri possono irrompere fuori dall'area per contrastare gli attaccanti avversari prima che riescano a tirare.

◄ I calciatori sono in grado adesso di respingere di petto la palla in ogni direzione.





▲ Giochetti tecnici vari permettono di evitare facilmente i tackle avversari, facendoci sembrare dei fuoriclasse.

► I giocatori fanno ciò che devono anche quando non sono controllati da noi. Questo difensore è disposto a tutto per evitare il gol.

▼ I lunghi cross dalle fasce riescono a creare scompiglio nella difesa mentre gli attaccanti avversari fanno a pugni...





Si è buttato, arbitro!

FIFA '99 ha un occhio di riguardo nei confronti delle azioni più spettacolari. Le tecniche più emozionanti devono concludersi con dei finali all'altezza della situazione. Magari non segneremo, ma gli spalti impazziranno per noi. Prepariamoci a effettuare delle stupefacenti sforbiciate al volo e a scappare dalle orde di ragazze che non ci molleranno più...



▲ Il difensore ha la palla ma con un tackle glie la rubiamo. Ora nulla può impedirci di metterla dentro.



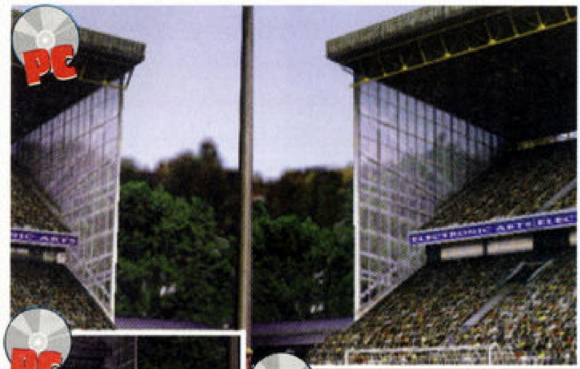
▲ Oh, la mitica sforbiciata. Stupenda quando siamo in aria, dolorosissima al momento del contatto col terreno.

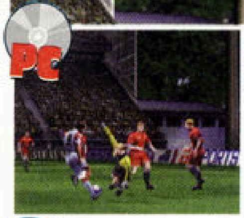


▲ Il pallonetto. Se siamo fortunati il portiere non la vede neanche arrivare. Non come qua: che figuraccia...

SUPER PC!

La versione specifica per PC permette addirittura a 20 giocatori di gareggiare in contemporanea in una partita. La frequenza dei fotogrammi è stata ritoccata per far scorrere l'animazione più velocemente e senza intoppi. Grazie al supporto di schede 3DFX si potranno visualizzare nuovi effetti di luce. Comunque sia, quella per Nintendo 64 non sfigura.









AIA, QUESTO SÌ CHE FA MALE!

Se siamo degli ammiratori dei calciatori che non esitano a usare tecniche di gioco poco ortodosse, FIFA '99 ha in serbo qualche sorpresa per noi. Ecco qualche esempio dei migliori, anzi peggiori, trucchi di questo genere.



◄ Sicuramente è stato un incidente, ma sembra che il giocatore si sia buttato quando è stato toccato.

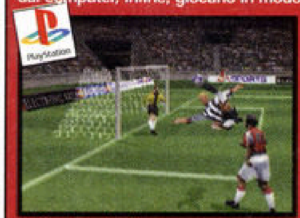


► Il portiere sta uscendo: attenzione ai tacchetti. Parastinchi o no, all'attaccante rimarrà qualche livido.

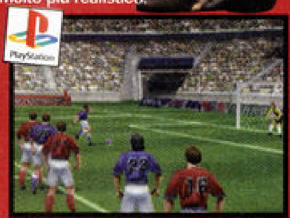


NOVITÀ SU PLAYSTATION!

Il gioco si è completamente rinnovato inserendo nuove squadre e tornei e supportando pienamente il dual shock. La vibrazione si attiva per i contrasti duri, i tiri più forti e altre occasioni particolari. I giocatori finalmente hanno stature diverse. I compagni di squadra e gli avversari controllati dal computer, infine, giocano in modo molto più realistico.



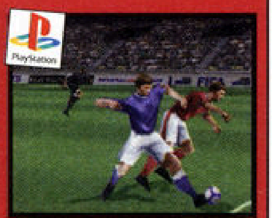
▲ Sembrerebbe Shearer, ma visto che sta per segnare non può essere lui.



▲ Con le nuove regole ci saranno più rigori ed espulsioni.



▲ Un sacco di spettacolari interventi da parte del portiere. Favoloso!



▲ Una spintarella da dietro e si ruba palla. Semplicissimo!

Eccoci alle prese con l'ultimissima simulazione di calcio FIFA...

Visto che sono usciti tre giochi FIFA negli ultimi 12 mesi non ci aspettavamo moltissimo da quest'ultima versione.

Invece è veramente bella!
È enormemente più veloce e col nuovo sistema di controllo si ha una sensazione di gioco incredibile. I giocatori fanno quello che è logico aspettarsi anche quando sono lontani dal pallone. Con un po' di pratica si possono effettuare delle azioni con degli scambi velocissimi.

Questo sì che è calcio!
Le nuove mosse disponibili aggiungono un grande realismo: controlli di petto, dribbling... È sulla ristrutturazione globale dei controlli e del gioco che Electronic Arts si basa per battere ISS. Dopo il furore dei mondiali di calcio è bello ritornare alle squadre di club. Per ottenere il



massimo FIFA '99 ci permette di scegliere tra 220 squadre prese da 12 campionati europei. Ci sono diversi tornei tra i quali scegliere, tra cui un campionato 'Euro Dream'. Qualcuno ha detto che FIFA continua a migliorarsi. Non tutti però sono d'accordo. Fino all'uscita di Road To World Cup FIFA sembrava impantanata in una serie di seguiti poco significativi. World Cup '98 non migliorava moltissimo il gioco, quindi ci si attende molto da questo. Anche se non è ancora finito,



pensiamo che FIFA '99 alla fine risulterà il migliore della serie.

il pagellino

\+ Azione più veloce e realistica. È anche più facile da padroneggiare.

\- Tre giochi FIFA in un anno rischiano di rendere la gente scettica riguardo a quest'ultimo titolo.

quando uscirà?

Le versioni per PC e PlayStation sono provate su questo stesso numero. La versione per Nintendo 64 richiede qualche settimana in più di lavoro.

In questo numero di Games Master troviamo le recensioni delle versioni PC e PlayStation di FIFA '99.

ANTEPRIMA

PlayStation

IN USCITA A
GENNAIO

▼ SVILUPPATORE
KONAMI
▼ EDITORE
KONAMI
▼ GIOCATORI
1
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

SILENT HILL



△ Questi siamo noi, con un fucile, che cerchiamo di avere un aspetto da duri.

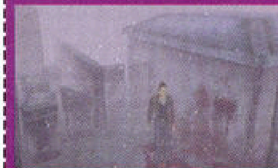
Corpi scorticati e crocifissi, bambini mutanti che ci mordono le gambe e sangue dappertutto. Perché qualcuno dovrebbe pensare che tutto ciò sia destinato a suscitare scalpore?

Metal Gear Solid? Ci abbiamo giocato e l'abbiamo anche finito, ragazzi. Per mesi Konami ci ha fatto venire l'acquolina in bocca con tutti i pettegolezzi e le favolose immagini di Metal Gear Solid. Adesso però hanno trovato qualcosa di nuovo con cui terrorizzarci e sbalordirci.

Sembra proprio che abbiano intenzione di farci finire all'ospedale in preda a un attacco cardiaco con questo secondo titolo in programma per il prossimo anno. È persino più spaventoso di Resident Evil 2 e va sotto il nome di Silent Hill. Chiara l'idea? Un tuono, lupi che ululano, una risata stridula e malvagia... Questo gioco ha molto più stile di Resident Evil 2. Mentre il noto film d'orrore trasformatosi in videogioco puntava tutto sulla carneficina e sull'occasionale sequenza agghiacciante per farcela fare sotto, Silent Hill utilizza inquadrature di tipo cinematografico, un'illuminazione soffusa ed effetti e colonne sonore straordinariamente d'atmosfera. Solo in un secondo momento si passa al massacro e alle scene agghiaccianti. La trama si preannuncia assolutamente coinvolgente: un attimo prima non vediamo l'ora di sapere cosa sta per succedere e un attimo dopo ci troviamo alla disperata ricerca di una via di fuga. Quando le cose cominceranno davvero a mettersi male, poi, sarà meglio avere a portata di mano un ospedale con la sala di rianimazione pronta, perché sarà tutto il maledetto inferno a scatenarsi. Silent Hill sembra destinato a proseguire la tradizione dei giochi alla Resident Evil guidandola nel nuovo millennio, perché vi introduce nuove trovate da film ad alto costo, oltre a una trama che sembra tratta direttamente dall'inferno. Konami si prepara a fronteggiare l'inevitabile fuoco di fila di polemiche che il gioco è senza dubbio destinato a scatenare. Tutto ciò non potrà comunque negare il fatto che ci troviamo di fronte a una complessa avventura dell'orrore, in grado di far impallidire qualunque altro titolo.

VAI... OOPS!

Non lasciamoci distrarre dalle ondeggianti inquadrature che creano un'atmosfera da film dell'orrore. Quando cala la luce del giorno, non è una buona idea andare in giro per queste stradine. Diamo un'occhiata ad alcune delle visioni terrificanti che ci attendono. Lettini di ospedale grondanti di sangue, corpi crocifissi e... cos'è quella cosa che striscia verso di noi sul pavimento?



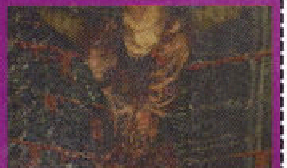
▲ Alziamo il volume quando camminiamo su quei mucchi di membra. Carino il rumore, eh?



▲ Questa sì che è un'inquadratura! È o non è scenografica?



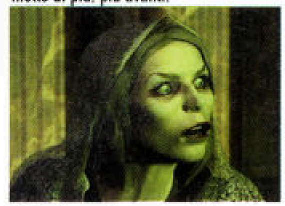
▲ Mmm, questo è il primo indizio del fatto che qui potrebbe esserci qualcosa di brutto.



▲ Come volevasi dimostrare. Meglio andarcene, prima di finire così anche noi.



△ Un po' di furore per le strade durante le sequenze introduttive. Ne vedremo molto di più, più avanti.



△ È molto semplice: se la pelle è verde, vuol dire che c'è qualcosa che non va.

Dove sei, bella bambina?

OK. Abbiamo visto le sequenze introduttive e non abbiamo capito che cavolo sta succedendo. Bene. La cosa migliore da fare è trovare la nostra bambina smarrita. Ma perché starsi a preoccupare? Ha solo sette anni, come si può esserle tanto affezionati? Corriamo via nella direzione opposta. Andiamo a casa. Salviamoci. Dovremo attraversare le strade avvolte nella nebbia alla ricerca della piccola Cheryl. Sarà lei, però, a trovare noi... Poi si tratterà soltanto di darle la caccia nella nebbia fino a quando troveremo questo vicolo cieco e quindi un sentiero.



△ Nevica, fa freddo e c'è la nebbia. Come se non bastasse, la nostra bambina si è smarrita. Che brutta giornata.

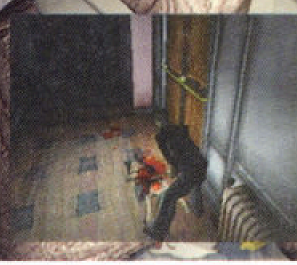


▷ Siamo bloccati all'inizio del gioco. Bisogna che imbocchiamo quel sentiero, quindi sarà meglio che lo facciamo.

LA SCUOLA È FINITA...



Così, la donna poliziotto ci ha dato una pistola. Nel caso non ci fossimo già divertiti abbastanza la scena successiva ci vede vagare attraverso corridoi scolastici e aule deserte, sparando addosso ai bambini o picchiandoli sulla testa con un tubo di piombo... più volte. Il tutto è reso ancora più difficile dal fatto che l'unica luce su cui possiamo contare è quella di una torcia. Perciò dovremo sparare un bel po'. Oh, e naturalmente esplorare l'ambiente...



▷ Colpiamo il piccolo mutante con un tubo di piombo.

il pagellino

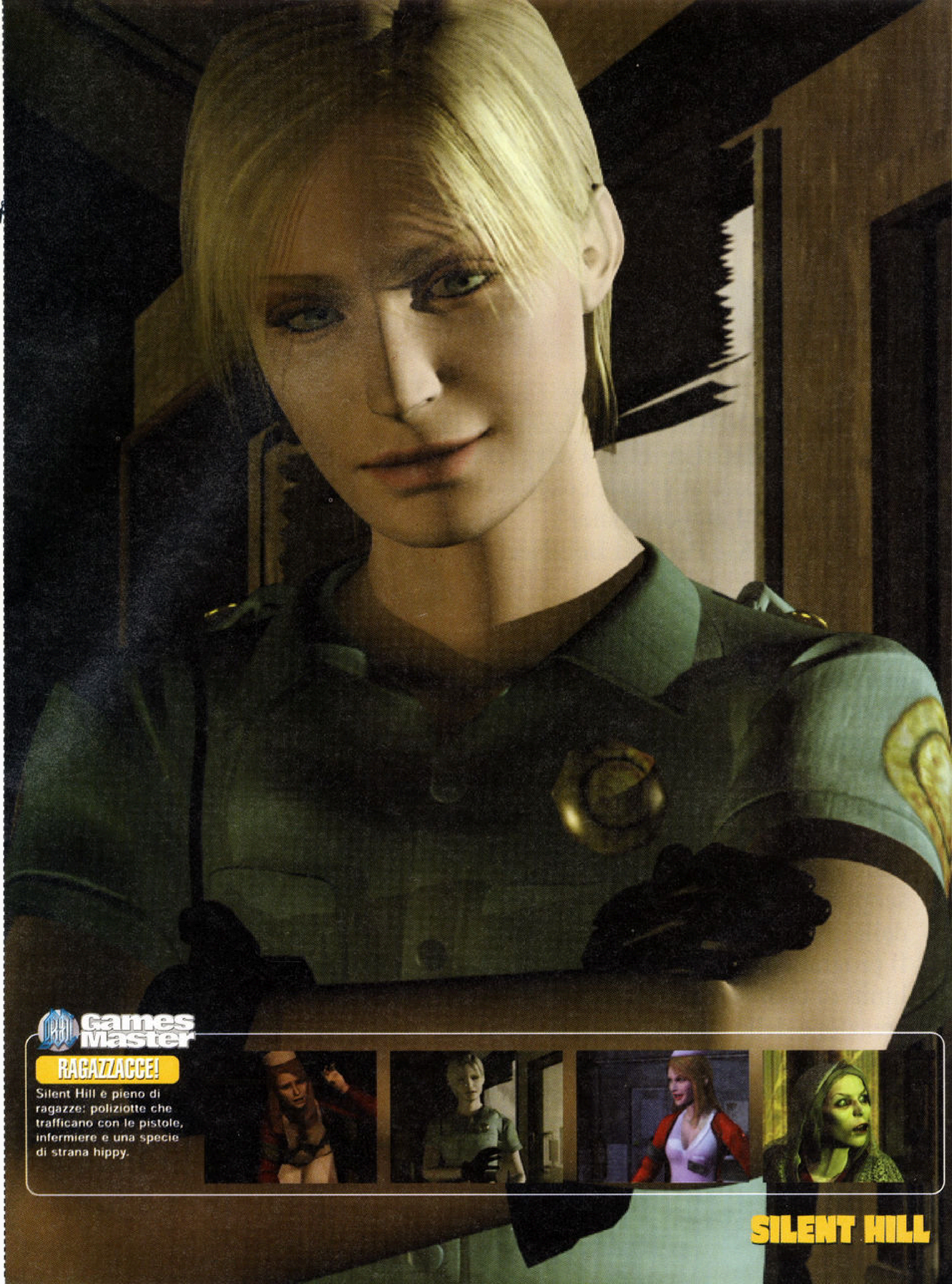
+ Un'atmosfera straordinaria, più violenta di un film di Quentin Tarantino.

− Dovremo aspettarlo a lungo e quando uscirà scatenerà un pandemonio.

quando uscirà?

In Giappone si stanno ultimando e rifinendo gli ultimi livelli del gioco.

L'uscita di Silent Hill in Giappone è prevista per marzo. A quel punto potremo dargli un'occhiata un po' più da vicino.



Games Master

RAGAZZACCE!

Silent Hill è pieno di ragazze: poliziotte che trafficano con le pistole, infermiere e una specie di strana hippy.

PER VINCERE QUESTA BASTA METTERE INSIEME UN COMPUTER, IL NUMERO IN EDICOLA DELLA E UN PO' DI

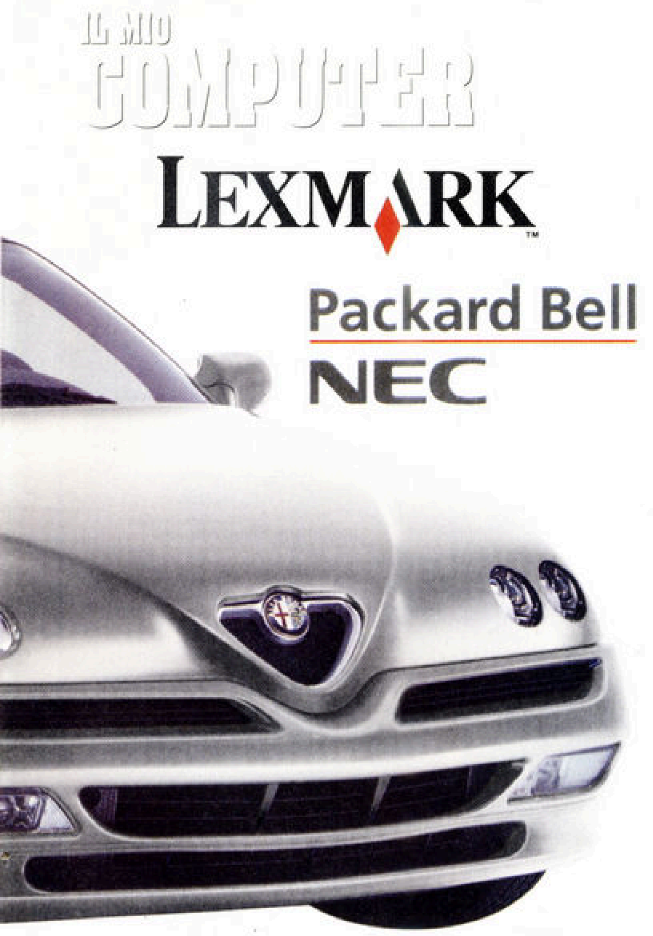
VINCI CON

SI', ANCHE TU PUOI VINCERE FANTASTICI PREMI USANDO IL TUO COMPUTER E SCATENANDO LA TUA FANTASIA.
Basta partecipare al grande concorso offerto dalla rivista "Il mio computer", da LEXMARK e Packard Bell/Nec.
LE REGOLE DEL CONCORSO SONO SEMPLICI.
Le trovi tutte sul numero in edicola de "Il mio computer" che questo mese regala, in uno dei due CD ROM, xRes 2.0 il programma di fotoritocco ed elaborazione delle immagini che ti farà scoprire il fantastico mondo della creatività applicata al computer.
Il programma é nella sua versione completa senza limiti di uso. Sarà il tuo alleato più prezioso nella creazione delle immagini con le quali **potrai vincere una montagna di fantastici premi, compresa questa Alfa Romeo GTV da sogno.**



E SE L'ALFA ROMEO PUOI VINCERE ANCHE

FANTASTICA ALFA ROMEO GTV QUATTRO SEMPLICI COSE: UNA STAMPANTE, RIVISTA "IL MIO COMPUTER" FANTASIA ...





NON PERDERE LA STRAORDINARIA OCCASIONE!!! CORRI SUBITO A COMPRARE IL NUMERO IN EDICOLA DELLA RIVISTA IL MIO COMPUTER

GTV NON TI BASTA STAMPANTI E COMPUTER

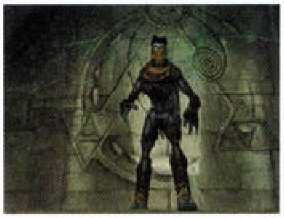
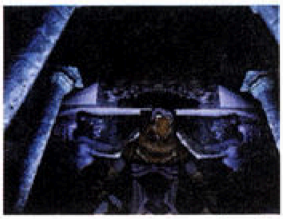
PlayStation

IN USCITA A GENNAIO

▼ SVILUPPATORE
EIDOS
▼ EDITORE
CRYSTAL DYNAMICS
▼ GIOCATORI
1
▼ ALTRE VERSIONI
N.D.

LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

Il 1999 si preannuncia come un anno fra i più spettacolari nel mondo dei videogiochi. Oltre alla promessa di nuove console, ci sono un paio di giochi che si preparano a rivoluzionare la scena...

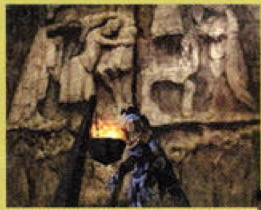
Guardare Soul Reaver per la prima volta ci ha riportato alla memoria i giorni trascorsi negli uffici di Core Design a Derby un paio di anni fa, quando assistevamo a bocca aperta ai primi passi del progetto Lara Croft. "Una PlayStation è in grado di fare questo?". Quando si guarda Soul Reaver per la seconda o la terza volta, ci si rende conto di trovarsi di fronte a qualcosa di veramente speciale.
L'apparizione di giochi come questo e Gran Turismo rende evidente il fatto che, fino a oggi, le potenzialità della console Sony in termini di grafica non sono state sfruttate appieno.

Questo gioco tratta di vampiri, possessioni e vendette oltre la morte. Le immagini rendono benissimo la sua atmosfera inquietante. La prima cosa che si nota è l'aspetto cupo delle ambientazioni, con texture incisive e colori bizzarri. Prima di avere il tempo di riprendersi, la seconda cosa che si nota è l'animazione. Siamo nei panni di Raziel, un angelo della morte, un vampiro succhiatore di anime deciso a vendicarsi di Kain, il nemico di turno. Il modo in cui si aggira per l'ambiente del gioco toglie davvero il respiro. Le sue ali sono ridotte a brandelli e sventolano alle sue spalle come un mantello. Può anche servirsene per volare ondeggiando all'interno delle caverne. Il modo in cui nuota, infine, è veramente sbalorditivo. Basta dare un'occhiata a qualcuna di queste immagini...



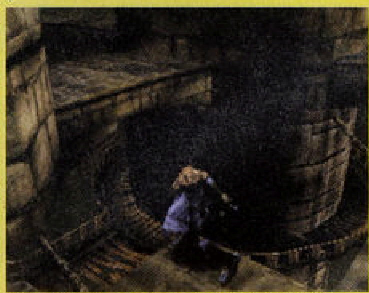
Non avrai pace fino a che Nosgoth...

Ecco, in breve, come ha inizio tutta la saga. Dopo aver trafficato con un mucchio di cadaveri, Kain, principe dei vampiri, crea Raziel, un vampiro volante che si rivela presto più potente dello stesso Kain. Un po' seccato, Kain strappa le ali a Raziel e lo scaraventa in un vortice d'acqua. Mentre viene trascinato dai flutti, Raziel ode la voce dell'Anziano, un essere divino che vive al centro del tempio di Kain, Nosgoth. In seguito Raziel, dopo aver visitato l'aldilà riesce a fare ritorno a Nosgoth per prendersi la sua vendetta contro Kain. Per farlo va a caccia di anime di vampiri e, man mano che accresce la propria potenza, si avvicina sempre più a Kain. Ora, diamo un'occhiata a Nosgoth...


▲ Malgrado tutto sia scuro, il livello dei dettagli dentro e fuori Nosgoth è spettacolare. Una gioia per gli occhi. Andiamo avanti...


▲ Che i disegnatori dei livelli siano stati influenzati dal Dreamcast?


▲ Non si perde mai di vista Raziel. Di solito...


▲ I livelli hanno anche una profondità sbalorditiva.

ATTENZIONE AL CIELO...

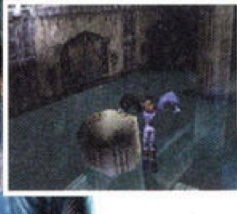
Dev'essere un po' frustrante essere un vampiro che non è in grado di volare. Possiamo però sempre servirci della telecamera in stile Mario/Lara e ammirare i dettagliatissimi ambienti di Nosgoth fino ai soffitti. Diamo un'occhiatina a queste immagini...


▲ Il tipo in blu con le ali a brandelli vuole dare un'occhiata in alto...


▲ ...e, con la pressione di un pulsante da parte nostra, può farlo. Fantastico, no?

acqua santa!

Come abbiamo già ricordato, una volta che ci saremo tuffati in acqua le parti in cui si tratterà di nuotare saranno veramente notevoli. Per poter disporre di questa capacità dovremo battere il boss del livello, ma ne vale davvero la pena.



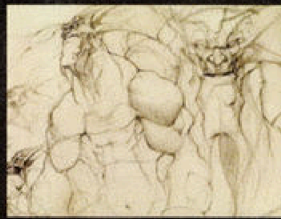
▲ Una scena di nuoto in grado di rivaleggiare con quelle di Mario.



DETTAGLI DA BRIVIDO

Soul Reaver è uno dei giochi per PlayStation più affascinanti che abbiamo mai visto. La qualità di queste sequenze in anteprima è tale da rivaleggiare con un film di George Lucas...

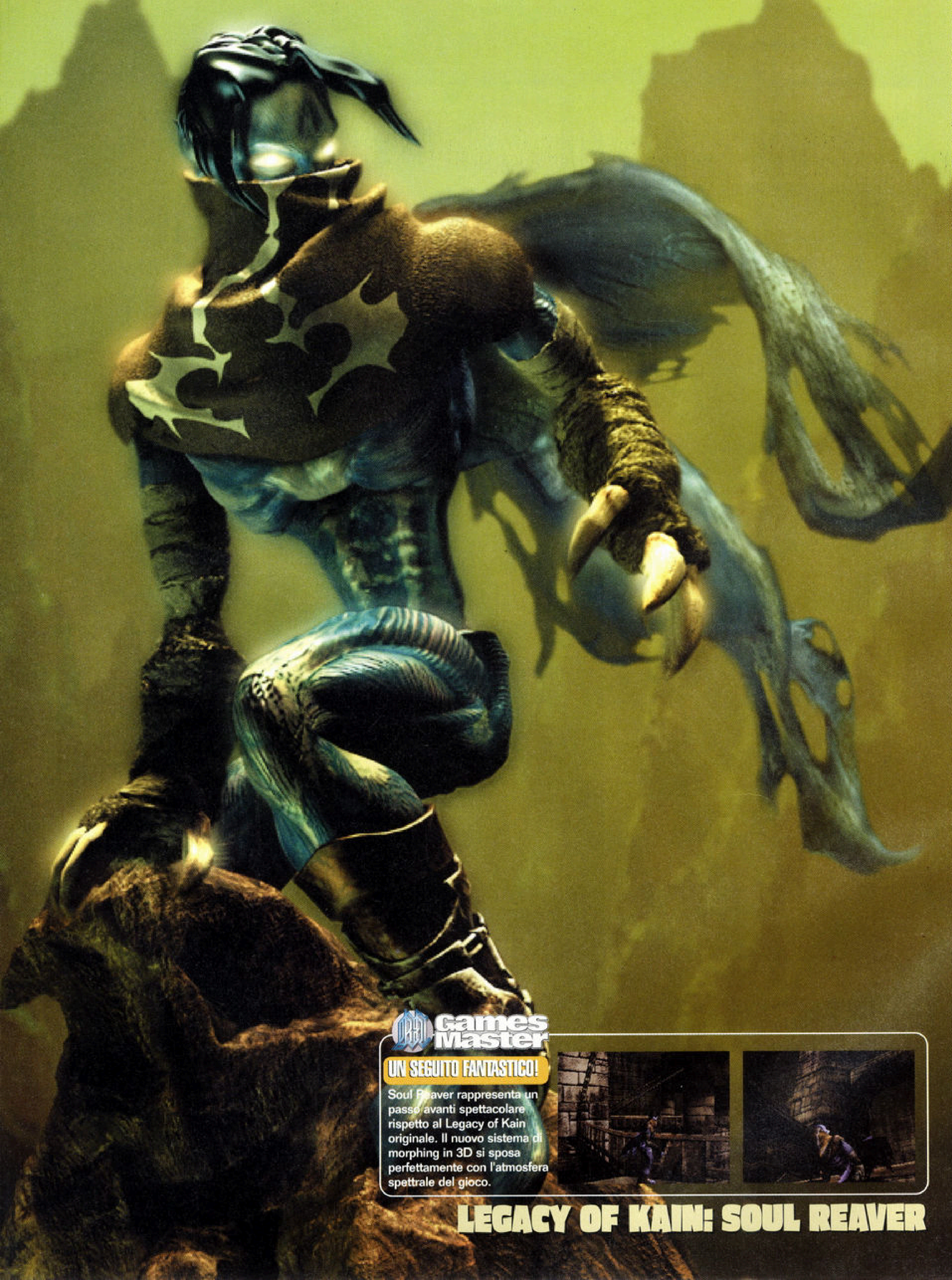






LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER




Games Master
UN SEGUITO FANTASTICO!
Soul Reaver rappresenta un passo avanti spettacolare rispetto al Legacy of Kain originale. Il nuovo sistema di morphing in 3D si sposa perfettamente con l'atmosfera spettrale del gioco.
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

UN ALTRO MONDO!

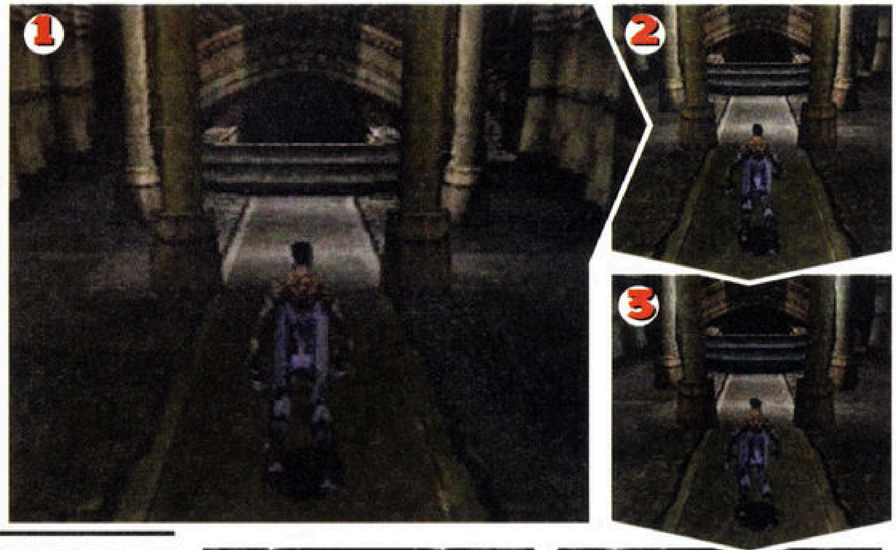
L'esplorazione in Soul Reaver non è limitata al mondo normale. Niente affatto. Ci sono due regni, quello Materiale e quello Spettrale, e dovremo esplorarli entrambi se vogliamo arrivare alla fine del gioco. L'ambiente però si trasforma sotto i nostri occhi quando passiamo da un regno all'altro. Ci troviamo a rotolare lungo un tenebroso corridoio ornato di colonne nel Regno Materiale, ed ecco che a un tratto le colonne iniziano ad attorcigliarsi, le pareti si deformano e si ripiegano e le luci si fanno fioche mentre entriamo nella Zona degli Spettri...



▲ A sinistra, il Mondo Materiale e quello Spettrale.



▲ Il mondo si trasforma in tempo reale anche quando ci troviamo all'esterno. Il che non è niente male.





▲ Non sono solo le forme del mondo a mutare: anche i colori e l'illuminazione cambiano. Da dove sono arrivate quelle fiamme? Si presume che i vampiri non siano tipi nervosi, ma forse in questi casi...



▲ Le immagini da 1 a 5 qui sopra mostrano chiaramente in che modo una zona si trasformi nel passaggio tra i due mondi. Le colonne danno l'idea: eccole che si piegano verso l'esterno a partire dalla cima.



ULTRAVIOLENTO!

Con 11 boss e 20 nemici diversi, fra i quali dieci differenti tipi di vampiri, avremo un bel daffare per arrivare al vecchio Kain. Il combattimento è del tipo corpo a corpo, con armi e incantesimi aggiuntivi che si affiancano all'attacco con gli artigli. Alla Crystal Dynamics stanno cercando di rendere il combattimento più 'intelligente' grazie al loro sistema 'Faccia a Faccia'. In sostanza, fa sì che Raziel si rivolga automaticamente verso il nemico che sta affrontando. Una delle parti migliori che abbiamo visto è quando Raziel, armato di un arnese dotato di una lama, fa a fette il nemico per poi impalarlo. Quindi l'anima dell'avversario abbandona il suo corpo, e noi possiamo risucchiarla. Un tocco davvero impressionante che conferma ancora una volta il talento della squadra di Crystal Dynamics.



► Un elemento molto utile è la possibilità di nuotare in direzione di un nemico per poi emergere lentamente dall'acqua, cogliendolo di sorpresa.

il pagellino

\+ La grafica in alta risoluzione è una gioia per gli occhi e gli effetti si adattano perfettamente al gioco.

− La profondità effettiva del gioco è ancora da vedere, ma promette bene...

quando uscirà?

Il team degli sviluppatori sta per iniziare a lavorare sull'intelligenza artificiale dei nemici. Maggiori dettagli appena ne sapremo di più.

Il gioco non dovrebbe uscire fino all'inizio dell'anno prossimo, ma presto presenteremo un'intervista agli sviluppatori...

GIOCHI IN USCITA

Il calendario indispensabile di Games Master

Dimentichiamoci di date di compleanno e di festività nazionali, queste sono le date che interessano davvero a un videogiocatore! Troveremo anche le date di uscita annunciate per i due mesi passati, così che possiamo sapere quando è uscito il capolavoro che ci siamo persi! Ricordiamo inoltre che queste sono le date di uscita annunciate dagli editori, e che possono essere leggermente diverse per ogni nazione, Italia compresa. Buona caccia all'acquisto...

NOVEMBRE

27	Actua Soccer 3	Gremlin	PSX
27	F1'98	Psygnosis	PSX
27	Pool Shark	Gremlin	PSX
27	F1'98	Psygnosis	PC
27	TOCA Touring Car 2	C/masters	PSX
27	4Mb RAM Pack	Datel	N64
27	NASCAR '99	EA	N64
27	Tennis 2	THE	N64
27	Tonic Trouble	Ubisoft	N64
27	Turok 2	Acclaim	N64
27	WCW/NWO Revenge	THQ	N64
27	WipEout	THE	N64
27	Zelda	THE	N64
27	Actua Soccer 3	Gremlin	PC
27	Baldur's Gate	Interplay	PC
27	F-16 Aggressor	Virgin	PC
27	FIFA '99	EA	PC
27	Gangsters	Eidos	PC
27	Global Domination	Sony	PC
27	Heavy Gear 2	Activision	PC
27	Heretic 2	Activision	PC
27	Links '99	Eidos	PC
27	NBA Live '99	EA	PC
27	Pinball Arcade	GTI	PC
27	Pool Shark	Gremlin	PC
27	Rogue Squadron	Activision	PC
27	Test Drive 4x4	EA	PC
27	TOCA 2	C/masters	PC
27	Wargasm	Infogrames	PC
27	WCW Vs Nitro	THQ	PC
27	Bugs & Lola	Infogrames	GB
27	Colour Game Boy	THE	GB
27	Game & Watch Gallery	THE	GB
27	Harvest Moon	THE	GB
27	Mortal Kombat 4	THE	GB
27	New Tetris	THE	GB
27	NFL Blitz	GTI	GB
27	Pocket Bomberman	THE	GB
27	Pocket Tales Conker	THE	GB
27	Quest for Camelot	THE	GB
27	Rampage World Tour	GTI	GB
27	Tweety and Sylvester	Infogrames	GB
N.D.	Abe's Exoddus	GTI	PSX
N.D.	Abe's Exoddus	GTI	PC
N.D.	Alien Intelligence	Eidos	PC
N.D.	Assault	Telstar	PC
N.D.	Chaos	Ubisoft	PC
N.D.	Daikatana	Eidos	PC
N.D.	Death Kartz	Infogrames	PC
N.D.	Driver	N.D.	PC
N.D.	Earthworm Jim 3D	Interplay	PC
N.D.	Extreme-G 2	Acclaim	PC
N.D.	Flying Nightmares 2	Eidos	PC
N.D.	Golgotha	Eidos	PC
N.D.	Head Hunter	Eidos	PC
N.D.	Jimmy White's 2	EA	PC
N.D.	Knockout Kings '99	EA	PC
N.D.	Legend of the 5 Rings	Activision	PC
N.D.	Mech Warrior 3	Activision	PC
N.D.	NFL QBC '99	Acclaim	PC
N.D.	Omikron	Eidos	PC
N.D.	Powerslide	GTI	PC
N.D.	Premier Manager '99	Gremlin	PC
N.D.	Populous:The Beginning	EA	PC
N.D.	Prey	Eidos	PC
N.D.	Rayman 2	Ubisoft	PC
N.D.	Revenant	Eidos	PC
N.D.	Sage	Eidos	PC
N.D.	Skullcaps	Ubisoft	PC
N.D.	Speedbusters	Infogrames	PC
N.D.	Starship Troopers	MicroProse	PC
N.D.	Tonic Trouble	Ubisoft	PC
N.D.	Top Gun 2	MicroProse	PC
N.D.	Tunguska	Fox/EA	PC
N.D.	War of the Worlds	GTI	PC
N.D.	Warzone 2100	Eidos	PC

DICEMBRE

4	American Deer Hunter	GTI	PC
4	Asteroids	Activision	PSX
4	Brunswick Bowling	EA	PSX
4	C3 Racing	Infogrames	PSX
4	Crash Bandicoot 3	Sony	PSX
4	Knockout Kings '99	EA	PSX
4	Tai Fu	Activision	PSX
4	Test Drive 4x4	EA	PSX
4	Test Drive 5	EA	PSX
4	Tiger Woods '99	EA	PSX
4	Buck Bumble	Ubisoft	N64
4	F1 Racing '98	Ubisoft	N64
4	S.C.A.R.S	Ubisoft	N64
4	Twisted Edge	THE	N64
4	Virtual Pool	Interplay	N64
4	V Rally 64	Infogrames	N64
4	Asteroids	Activision	PC
4	Thief: The Dark Project	Eidos	PC
4	Wild Metal Country	Gremlin	PC
11	Parasite Eve	Sony	PSX
11	Duke Nukem: TTK	GTI	N64
11	Star Wars: Rogue Squad	Lucas Arts	N64
11	Gex	Eidos	GB
11	Men in Black	Gremlin	GB
N.D.	Draken	Psygnosis	PC
N.D.	Tomb Raider 3	Eidos	PSX
N.D.	Blade	Gremlin	PC
N.D.	Brian Lara Cricket	C/masters	PC
N.D.	D Jump	Ubisoft	PC
N.D.	Heroes of Might & Magic 3	Ubisoft	PC
N.D.	NHL Hockey	Gremlin	PC
N.D.	Requiem	Ubisoft	PC
N.D.	Solar	Ubisoft	PC
N.D.	Soulbringer	Gremlin	PC
N.D.	Tomb Raider 3	Eidos	PC
N.D.	Tribal Lore	Gremlin	PC
N.D.	Turok 2	Acclaim	PC

GENNAIO

8	Screaming Demons	Eidos	PC
N.D.	Civilisation 2	Hasbro	PSX
N.D.	Pro 18 World Tour Golf	Sony	PSX
N.D.	Mud Monsters	THE	N64
N.D.	Champ Manager 3	Eidos	PC
N.D.	Dark Stone Rising	GTI	PC
N.D.	Dragonflight	Eidos	PC
N.D.	Homeworld	Infogrames	PC
N.D.	May Day 2	Eidos	PC
N.D.	Monkey Hero	Eidos	PC
N.D.	Resident Evil	White Label	PC
N.D.	Shadows of the Empire	White Label	PC
N.D.	Tank Racer	Eidos	PC

FEBBRAIO

N.D.	Earthworm Jim 3D	Interplay	PSX
N.D.	Indiana Jones	Activision	PSX
N.D.	Joe Blow	GTI	PSX
N.D.	Metal Gear Solid	Konami	PSX
N.D.	Rayman 2	Ubisoft	PSX


TRESPASSER
THE LOST WORLD
Sei solo su un 'isola deserta al largo del Costa Rica.
Non è il tuo modello di paradiso tropicale. E' il Sito B, la struttura di ricerca della InGens' da tempo abbandonata, luogo in cui venivano effettuati esperimenti genetici per ricreare i più feroci predatori della storia. Tu sai cosa accadde qui.
Tu preghi di essere solo. Ma presto capirai... che non lo sei.
C.T.O.
http://www.cto.it
DREAMWORKS INTERACTIVE
PC CD
ELECTRONIC ARTS
www.trespasser.com
© 1998 DreamWorks Interactive è un marchi registrato di DreamWorks L.L.C. THE LOST WORLD : JURASSIC PARK TM & © 1997 Universal City Studios, Inc. e Amblin Entertainment, Inc. Autorizzato da Universal Studios Licensing, Inc. Tutti i diritti riservati. Electronic Arts e il logo Electronic Arts sono marchi registrati o depositati di Electronic Artsnegli Stati Uniti e/o altri paesi. Tutti i diritti riservati.

GIOCHI IN USCITA

N.D.	Soul Reaver	Eidos	PSX
N.D.	Space Invaders	Activision	PSX
N.D.	WCW Thunder	EA	PSX
N.D.	Acclaim Sports Soccer	Acclaim	N64
N.D.	Earthworm Jim 3D	Interplay	N64
N.D.	Micro Machines 64	Codemasters	N64
N.D.	Rayman 2	Ubisoft	N64
N.D.	South Park	Acclaim	N64
N.D.	Twelve Tales: Conker 64	THE	N64
N.D.	Alien Vs Predator	Fox	PC
N.D.	Alpha Centauri	EA	PC
N.D.	C&C: Tiberian Sun	EA	PC
N.D.	Civ: Call to Power	MicroProse	PC
N.D.	Delta Force	GTI	PC
N.D.	Diablo 2	EA	PC
N.D.	Duke Nukem Forever	GTI	PC
N.D.	Dungeon Keeper 2	EA	PC
N.D.	Extreme Warfare	Eidos	PC
N.D.	Force Commander	Activision	PC
N.D.	JP: Trespasser	EA	PC
N.D.	Lands of Lore 3	EA	PC
N.D.	Machines	Acclaim	PC
N.D.	Outcast	Infogrames	PC
N.D.	South Park	Acclaim	PC
N.D.	Starship Troopers	MicroProse	PC
N.D.	Star Trek First Contact	MicroProse	PC
N.D.	SW: X-Wing Alliance	Activision	PC
N.D.	S/bikes World Champ	MicroProse	PC
N.D.	TA: Kingdoms	GTI	PC
N.D.	Ultima: Ascension	EA	PC
N.D.	Viva Soccer	Virgin	PC

MARZO

N.D.	Alien Ressurection	Fox	PSX
N.D.	Quake 2	Activision	PSX
N.D.	Ridge Racer 4	Sony	PSX
N.D.	Unification	Eidos	PSX
N.D.	X-Men	Virgin	PSX
N.D.	Donkey Kong World	THE	N64
N.D.	FIFA '99	EA	N64
N.D.	ODT	Midway	N64
N.D.	Quake 2	Activision	N64
N.D.	Age of Empires 2	Microsoft	PC
N.D.	Close Combat 3	GTI	PC
N.D.	Indiana Jones	Activision	PC
N.D.	Interstate 82	Activision	PC
N.D.	Jack Nicklaus Challenge	Mindscape	PC
N.D.	Joe Blow	GTI	PC
N.D.	Prey	GTI	PC
N.D.	Prince of Persia 3D	Mindscape	PC
N.D.	Siege	Eidos	PC
N.D.	Slave Zero	Eidos	PC
N.D.	Star Trek: Birth Fed	MicroProse	PC
N.D.	Third World	GTI	PC
N.D.	Ultima Online: Second	EA	PC

APRILE

N.D.	Prince Naseem Boxing	Codemasters	PSX
N.D.	Return Fire 2	Eidos	PSX
N.D.	X-Files The Game	Sony	PSX
N.D.	Beneath	Eidos	PC
N.D.	Black and White	Eidos	PC
N.D.	Black Moon	GTI	PC
N.D.	Bloodshot	Acclaim	PC
N.D.	Giants	Eidos	PC
N.D.	Messiah	Interplay	PC
N.D.	Return Fire 2	Eidos	PC

MAGGIO

N.D.	Rattlesnake Red	GTI	PSX
N.D.	Shadowman	Acclaim	PSX
N.D.	Shadowman	Acclaim	N64
N.D.	Battlezone 2	Activision	PC
N.D.	Bloodshot	Acclaim	PC
N.D.	Shadowman	Acclaim	PC

DA CONFERMARE

LUG	Max Payne	GTI	PC
LUG	Quake 3: Arena	Activision	PC
LUG	X-Com: Alliance	MicroProse	PC
AGO	Urban Chaos	Eidos	PSX
SET	Final Fantasy 8	Sony	PSX
SET	Perfect Dark	THE	N64
SET	Star Trek: Vulcan Fury	Activision	PC
OTT	Alien Vs Predator	Fox	PSX
OTT	Tomorrow Never Dies	MGM	PSX
N.D.	Gran Turismo 2	Sony	PSX
N.D.	No Fear Downhill	C/masters	PSX
N.D.	Resident Evil 3	Sony	PSX
N.D.	Ridge Racer 4	Namco	PSX
N.D.	Silent Hill	Konami	PSX
N.D.	Jet Force Gemini	THE	N64
N.D.	No Fear Downhill	C/masters	PC
N.D.	Resident Evil 2	Virgin	PC
N.D.	Dreamcast	Sega	DC
N.D.	Godzilla Generations	Sega	DC
N.D.	House of the Dead 2	Sega	DC
N.D.	Sega Rally 2	Sega	DC
N.D.	Virtua Fighter 3tb	Sega	DC
N.D.	Pen Pen Triathlon	Sega	DC
N.D.	Sonic Adventure	Sega	DC
N.D.	Res Evil: Code Veronica	Sega	DC

NUMERI UTILI

Leader Distribuzione
Via Adua 22
21045 Gazzada Schianno (VA)
Tel. 0332 874111 - Fax 0332 870890
http://www.leaderspa.it

C.T.O.
Via Piemonte 7/F
Zola Predosa (BO)
Tel. 051 6167711
http://www.cto.it

Software & Co.
Via Brodolini 30
21046 Malnate (VA)
Tel. 0332 861133

Halifax
Via Bisceglie 71
20152 Milano
Tel. 02 413031 - Fax 02 4130399
http://www.halifax.it

Lago
P.O. Box 293
22100 Como
Tel. 031 300174 - Fax 031 300214
e-mail
100411.3660@compuserve.com
http://www.lagoonline.com

Medium
Via Tortona 14
20144 Milano
Tel. 02 89429049 - Fax 02 89406176
e-mail sales@cdline.com
http://www.cdline.com

3D Planet
Via E. Fermi 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02 4886711 - Fax 02 48867137
http://www.3dplanet.it

Ubi Soft
Viale Cassala 22
20143 Milano
Tel. 02 833121 - Fax 02 83312300
e-mail ubisoft@ubisoft.inet.it

Sega
Fax 02 96460214

BMG Interactive
Via Berchet 2
20121 Milano
Tel. 02 8881

Nintendo (GIG)
Via Volturno 3/12
50019 Sesto Fiorentino (FI)
Tel. 055 33681 - Fax 055 310907

Sony
Via Flaminia 872
00192 Roma
http://www.playstation.it

Cidiverte
Via Campo dei Fiori 61
21013 Gallarate (VA)
Tel. 0331 226900 - Fax 0331 226999
http://www.cidiverte.it

Microforum
Tel. 06 44243033

PROVA CON NOI NOVE FANTASTICI GIOCHI CHE HANNO FATTO LA STORIA DELLA PLAYSTATION

1) TOMB RAIDER

2) TOMB RAIDER 2

3) COLIN MCRAE RALLY

4) COOL BOARDERS 2

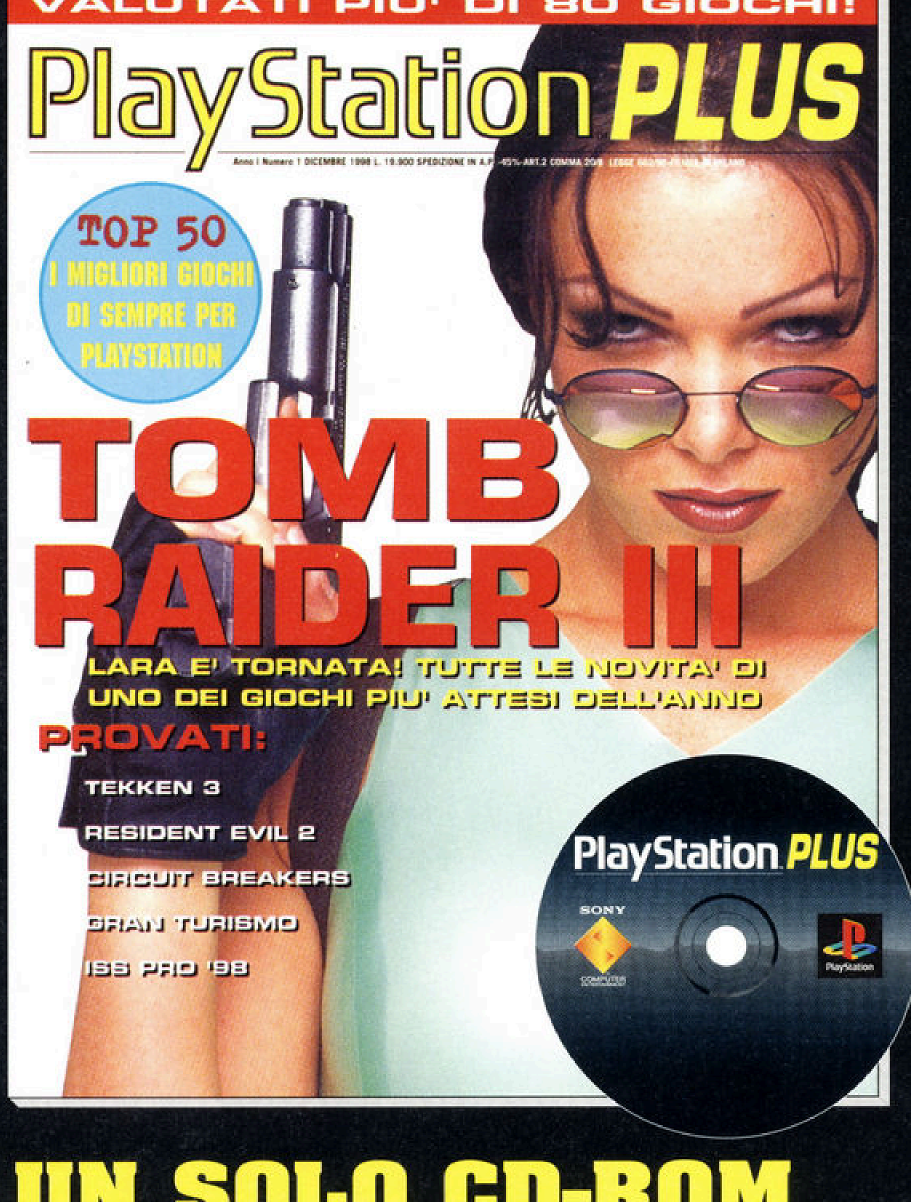
5) DEAD OR ALIVE

6) KULA WORLD

7) CIRCUIT BREAKERS

8) BOMBERMAN WORLD

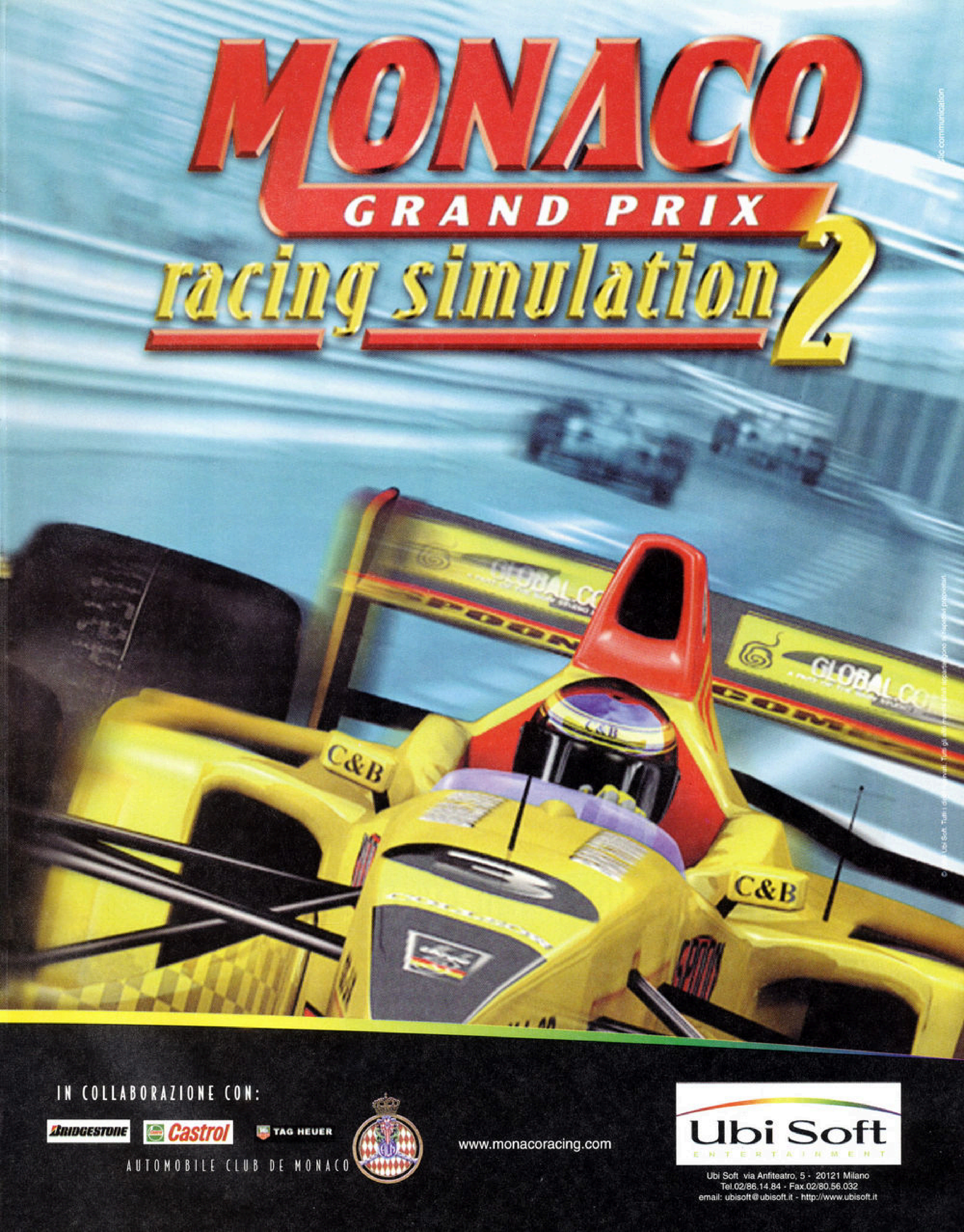
9) ROCKS AND GEMS



A SOLE L. 19.900

TUTTI IN UN SOLO CD-ROM TUTTI NEL NUMERO SPECIALE IN TUTTE LE EDICOLE


DIVENTA
IL PIU' GRANDE CAMPIONE
DI TUTTI I TEMPI
I motori rombano ancora ai box della Ubi Soft.
Con Monaco Grand Prix Racing Simulation 2
scegli tra numerose modalità di gioco.
Qualche esempio?
Career mode: inizi la tua carriera in un piccolo team e, se ti farai valere, otterrai un ingaggio da professionista.
Scenario mode: confrontati in situazioni realmente accadute, impegnati e capovolgi gli esiti dei campionati precedenti.
Retrò mode: rivivi l'ebbrezza del primo Campionato del mondo del 1950, con circuiti, vetture, paesaggi e suoni direttamente dal passato.
INOLTRE:
un Editor potentissimo ti permetterà di personalizzare ogni aspetto grafico e sonoro del gioco!
Ottieni il meglio con
Race Leader Force Feedback
Distribuito da:
3D PLANET
PC CD
PlayStation
Distribuito da:
GiGi ELECTRONICS
NINTENDO 64
LA PIRATERIA CI UCCIDE
SOFTWARE PROTETTO



MONACO
GRAND PRIX
racing simulation 2
IN COLLABORAZIONE CON:
BRIDGESTONE
Castrol
TAG HEUER
AUTOMOBILE CLUB DE MONACO
www.monacoracing.com
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
Ubi Soft via Anfiteatro, 5 - 20121 Milano
Tel.02/86.14.84 - Fax.02/80.56.032
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it


BODY HARVEST
Centinaia di costruzioni da cercare e personaggi con cui interagire.
FORNITORE UFFICIALE MILAN
NINTENDO 64
COMPLETAMENTE IN ITALIANO
Gremlin
www.gremlin.co.uk

I GIOCHI DEL MESE

i giochi di questo mese provati per voi dagli esperti di Games Master



GLOVER (NINTENDO 64) 41
SILICON VALLEY (NINTENDO 64) 42
ABE'S EXODDUS (PLAYSTATION) 44
SPYRO THE DRAGON (PLAYSTATION) 52
TUROK 2 (NINTENDO 64) 56
FIFA '99 (PLAYSTATION - PC) 62
F1 '98 (PLAYSTATION) 66
BOMBERMAN HERO (NINTENDO 64) 68
F-ZERO X (NINTENDO 64) 70
ASSAULT (PLAYSTATION) 74

GM CAPOLAVORO

Ogni mese, i giochi che ottengono un voto superiore al 90% vengono premiati da questo bollino. Complimenti!

GM CAPOLAVORO

TOMB RAIDER 3

PlayStation

pag. 34

PlayStation

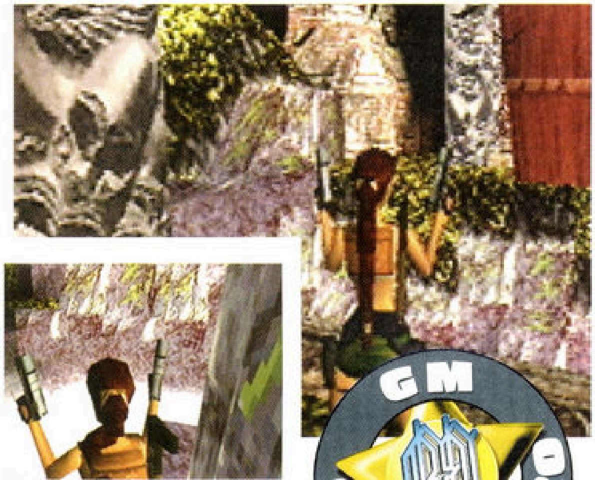
PREZZO
L. 109.000

SVILUPPATORE
CORE
EDITORE
EIDOS INTERACTIVE
GIOCATORI
1
ALTRE VERSIONI
PC

TOMB RAIDER 3



Cancelliamo tutti gli impegni sociali: è tornata, è più bella che mai... e nemmeno questa volta farà lo spogliarello per noi.



▲ Rimarremo a bocca aperta di fronte ai viaggi di Lara attraverso il suo fantastico mondo.

GM CAPOLAVORO

Un attimo di panico... seguito da un profondo sospiro di sollievo. Eccola di nuovo in azione! Insomma, non saremo stati solo noi a temere che questo balzo verso un nuovo seguito potesse rivelarsi troppo difficile per il suo fascino poligonale. Una nuova coda di capelli volteggiante, un abito da sera attillato e la capacità di strisciare sono tutte cose che possono suscitare entusiasmo. Dicono però poco sul terzo capitolo di una delle avventure più esaltanti della storia dei videogiochi.

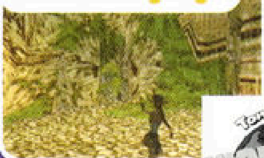
I nostri dubbi su di lei, però, erano ingiustificati. Per quanto siano belli alcuni dei nuovi elementi, in realtà sono l'eccezionale ritmo dell'azione e la superba progettazione dei livelli a rendere davvero trionfale questo terzo capitolo. Più semplicemente, Tomb Raider 3 riesce a giustificare la serie infinita di parole spese per il suo lancio, perché è davvero un buon titolo. Niente di nuovo, forse: ma senza dubbio ottimo. Dobbiamo ammettere però che è frustrante. È stato scritto molto sui presunti aspetti negativi del personaggio di Lara. Per essere sinceri, però, l'unica eventuale traccia di oscenità riscontrabile in Tomb Raider è legata ai commenti che potrebbero sfuggirci mentre cerchiamo disperatamente di venire a capo del solito 'complicato' sistema di comando. Oltre che, naturalmente, alla dose massiccia di morti istantanee che ci attendono nella più tosta avventura mai affrontata dalla Croft. Il problema è che Lara non è mai stata facilissima da controllare. Se abbiamo perso un po' la mano dopo Tomb Raider 2 ci metteremo un po' prima di riabituarci a tenere premuto L1 (per camminare con circospezione) quanto più possibile e a continuare a cambiare posizione per poter azionare gli interruttori. Non è quindi il caso di rallegrarsi troppo per la lungamente attesa introduzione dei comandi analogici: si tratta semplicemente di camminare, correre e saltare utilizzando il Dual Shock. Non è solo il fatto che i comandi siano come sempre ostici, tuttavia, a fare di Tomb Raider 3 un gioco che a volte fa scaraventare via il joypad pestando i piedi per la rabbia. Una morte improvvisa sta in agguato ovunque: tra le fauci di un piranha, tra mura armate di spuntoni che si chiudono sopra di noi, o semplicemente quando rimaniamo troppo a →

1 TOUR MONDIALE!

Tomb Raider 3 comprende 19 livelli super-spettacolari più il livello All Hallows, un livello bonus ispirato alla cattedrale londinese di St. Paul, ma non si tratta di una corsa lineare dal primo all'ultimo. In ogni caso bisogna completare per primi i quattro livelli indiani. Fatto questo e guadagnatoci il nostro primo frammento della roccia misteriosa, potremo scegliere fra Londra, un'isola del Pacifico meridionale e il Nevada. Ognuna di queste ambientazioni comprende tre o quattro livelli: in palio c'è un altro frammento del meteorite. Se riusciremo a superarli tutti, partiremo alla volta dell'Antartide per affrontare gli ultimi tre livelli...

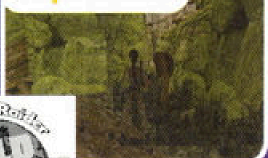
INDIA

Rovine nella giungla



▲ La scena viene introdotta da qualcosa di molto suggestivo.

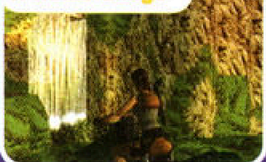
Tempio di Shiva



▲ Il faticoso secondo livello, pieno di serpenti.

Tomb Raider WORLD TOUR

Il fiume Gange



▲ Superiamo il fiume e schizziamo attraverso le caverne su una moto a quattro ruote.

Le caverne di Kali



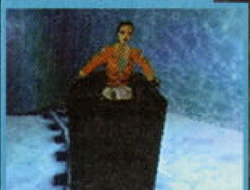
▲ Strisceremo attraverso ambienti claustrofobici prima di trovarci di fronte a un classico enigma in stile Tomb Raider.

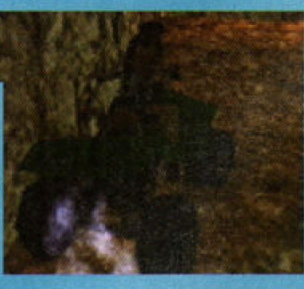
▼ In alcune delle zone che visiteremo c'è una netta scarsità di tombe.



2 VA COME UNA MATTA...

Tomb Raider ha davvero superato sé stesso in termini di veicoli. Ci sono cinque nuovi mezzi di trasporto: una moto a quattro ruote, un'unità subacquea in stile 007, un kayak, un gommone e un carrello da miniera. Sono difficilissimi da trovare e rappresentano un ulteriore incentivo a continuare a giocare. Si parte!





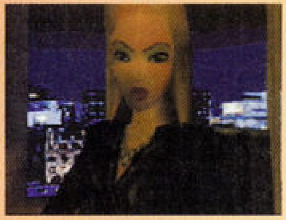




RIECCOCI!

Se svelassimo i dettagli della trama e alcune delle sorprese più belle rischieremmo davvero di rovinare a tutti il piacere di scoprire da soli Tomb Raider 3. Invece, diamo solo un'occhiatina ad alcune delle meraviglie di Lara...









TOMB RAIDER 3

3 Aaa... oooh... splat!

Tomb Raider non sarebbe Tomb Raider senza i caratteristici balzi mozzafiato, che ci fanno martellare il cuore e torcere le budella, seguiti dai relativi atterraggi da brivido su qualche roccia sporgente. In questa terza uscita della signorina Croft ce ne sono in quantità, e ci troveremo a scrutare nel vuoto di abissi spalancati chiedendoci se ce la faremo a saltare dall'altra parte senza rovinar le nostre unghie curatissime...



▲ Guardando giù non sembra che Lara riuscirà a mettersi in salvo sulla roccia.



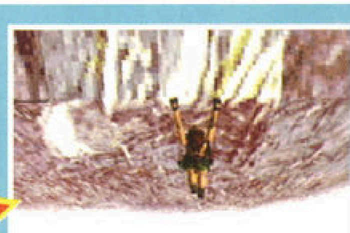
▲ È la classica questione di procedere in punta di piedi fino all'orlo della sporgenza, prendere la rincorsa e spiccare il balzo...



▲ Evviva ... ce l'ha fatta. In questo livello verrà trascinata via dalle rapide, anche se di solito la sconfitta viene preannunciata da un agghiacciante rumore di ossa che si spezzano.



▲ Ancora una volta si tratta di saltare al di là di una gola. Questa volta il balzo è così lungo che Lara può solo sperare di riuscire a mettere le dita sulla sporgenza rocciosa dall'altra parte.

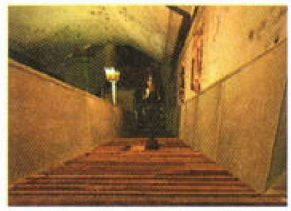


▲ Tiriamo un respiro profondo. Non lasciamo andare il pulsante per aggrapparsi o ci malediremo per tutta la vita...



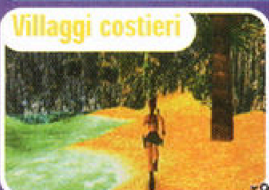
▲ Tomb Raider 3 ha un aspetto così spettacolare che ci verrà voglia di stare ad ammirare il panorama.

▼ Effetti di luce, fumate trasparenti, increspature sulla superficie dell'acqua. È tutto delizioso come la protagonista.



ISOLA DEL PACIFICO MERIDIONALE

Villaggi costieri



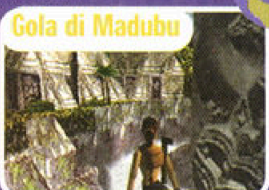
▲ Sembra la pubblicità di un luogo di villeggiatura... ma è un vero inferno.

Luogo dell'impatto



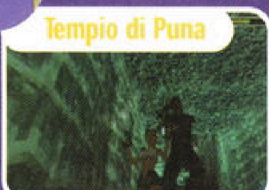
▲ Scopriamo l'equipaggio di un aereo precipitato...

Gola di Madubu



▲ Conduciamo il kayak attraverso rapide dall'aspetto spettacolare. Prima, però, dobbiamo trovarlo...

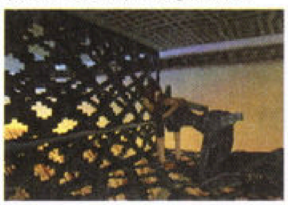
Tempio di Puna



▲ Qui accade ogni tipo di sortilegio. Le pietre che rotolano non mancano.

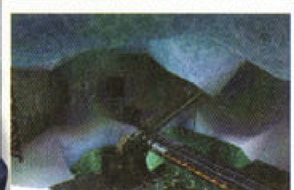
lungo immersi nelle acque ghiacciate dell'Antartide. Abbiamo purtroppo elencato solo alcuni dei sentieri funesti che ci riconducono all'inizio del livello. Il nuovo sistema per salvare il gioco è senz'altro più indovinato rispetto all'illimitata possibilità di salvataggio di Tomb Raider 2, che finiva per allentare la tensione. Vede il ritorno dei cristalli blu del Tomb Raider originale, ma ci permette di raccoglierli e usarli quando ci pare. Nonostante ciò, si continua a morire più volte nello stesso punto. Entro il primo giorno di gioco finiremo per impazzire ed esaurire il nostro vocabolario di imprecazioni. Fatalmente, però, continueremo a giocare. Come accade in ogni esperienza di gioco di prima qualità, ci sentiremo incoraggiati dalla sensazione di poterci riuscire la volta successiva, e saremo ancora più spronati dalla prospettiva di vedere finalmente cosa c'è 'dopo'. È ovvio che il fatto che tutti i nuovi livelli abbiano un aspetto così allettante è un incentivo notevole a proseguire. È molto importante, però, anche il modo in cui Tomb Raider 3 riesce a mantenere un equilibrio fra gli enigmi che dominavano nel gioco originale e l'azione che caratterizzava maggiormente il secondo.

Questo significa che il gioco ci terrà incollati fino alla schermata finale. Dopo aver scrutato in alto verso pareti rocciose e templi, domandandoci se saremmo riusciti ad affrontare una serie di balzi, oscillazioni e atterraggi sulla punta delle dita avremo finalmente modo di



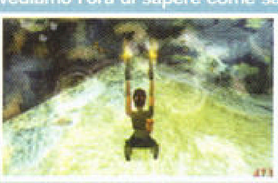




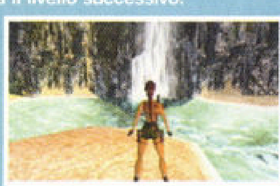


4 ROBA DA BRIVIDO!

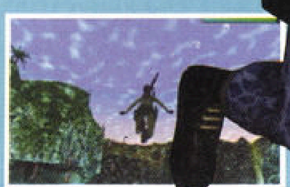
Non c'è alcun dubbio: questo è il Tomb Raider più spettacolare uscito finora. Non soltanto lo scenario di tutti i livelli cattura senza sosta il nostro sguardo; ci sono anche un sacco di tocchi di classe. Il fumo e i bossoli che fuoriescono dal nostro fucile, il respiro visibile di Lara quando fa freddo, le orme sulla spiaggia: tutti elementi che contribuiscono a immergerci nel gioco. Non vediamo l'ora di sapere come sarà il livello successivo.



▲ Anche se nella versione per PlayStation c'è un bel po' di clipping...



▲ ...non riesce comunque a rovinare le fantastiche immagini.



▲ Le sequenze subacquee sono come sempre bellissime. Quasi si riesce a percepire l'umidità.

▲ La foschia rasoterra rende molto suggestive le zone infestate dai dinosauri.





▲ È più bella che mai e per di più la sua capigliatura ora ondeggia qua e là.



▶ Notare l'accurata texture di questa superficie.

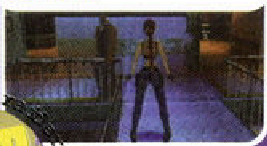
NEVADA

Deserto del Nevada



▲ Avvoltoi, serpenti e altre dannate sabbie mobili.

Complesso di massima sicurezza



▲ Per fuggire dovremo farci aiutare dagli altri detenuti.

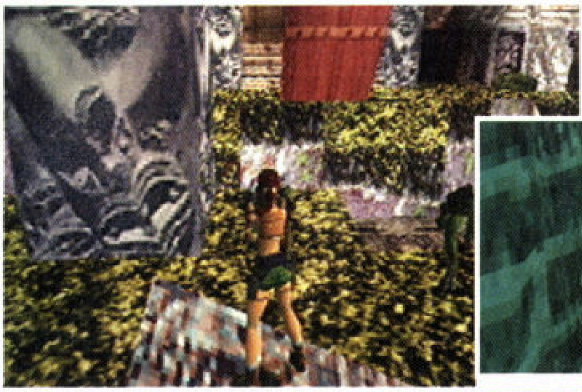
the tomb raider WORLD TOUR

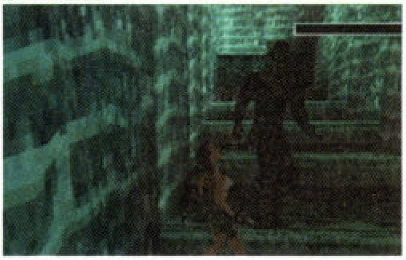
Area 51



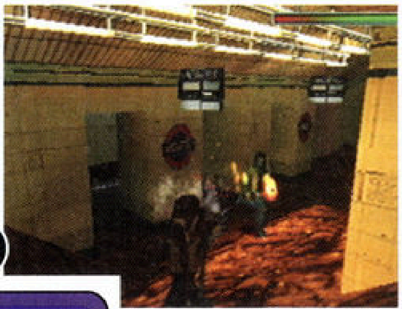
◀ Altri segreti militari, fucili mitragliatori M16 e allarmi che squillano. Oh, e naturalmente feroci cani da guardia.







scaricare la tensione abbattendo qualcosa a colpi d'arma da fuoco o superando un burrone con una moto a quattro ruote. In questo modo Tomb Raider 3 riesce a dare ancor più degli altri due giochi la sensazione di una grande avventura, accumulando la tensione e facendoci contorcere sulla sedia. Esplorare posti nuovi con Lara è davvero coinvolgente. Ovviamente gli sviluppatori di Core se ne rendono conto e non soltanto ci consentono di scegliere la nostra destinazione dopo i primi quattro livelli ambientati in India, ma hanno anche riempito ciascun livello di diversi percorsi. È raro trovarsi costretti a procedere in ➜



▲ Se afferriamo quella torcia dalla parte sbagliata (quella che scotta), Lara finirà bruciata. Brutto, eh?

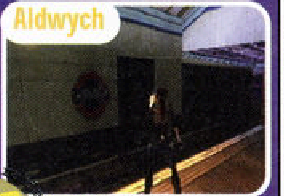
LONDRA

Sponde del Tamigi



▲ Appigli da vertigine, assolutamente sbalorditivi.

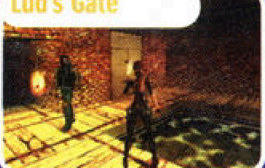
Aldwych



▲ Una stazione della metropolitana in disuso e scimmioni cattivi.

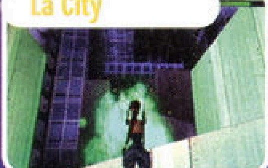
the tomb raider WORLD TOUR

Lud's Gate

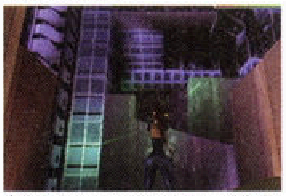


▲ Uniti agli abitanti della metropolitana, ci ritroveremo in una casa produttrice di cosmetici. Veramente.

La City



▲ Comincia tutto con una sparatoria, e a Lara serviranno tutte le sue più scimmiesche abilità di scalatrice.



▲ Un bello scontro a fuoco inaugura il livello ambientato a Londra.

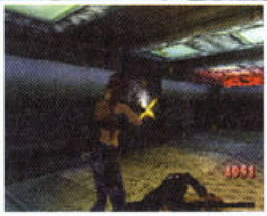
▼ Nel livello di Aldwych all'interno della stazione della metropolitana si sente quasi l'odore di chiuso. "Mind the gap...".



5 USA ANCHE UN UZI!

Nell'arsenale di Lara si aggiungono alle pistole e al fucile i seguenti graziosi oggetti metallici: un fucile lancia-arpioni, due Uzi, un lanciarazzi portatile, la potentissima pistola Desert Eagle e, per chiudere in bellezza, un lanciagranate. Quest'ultimo aggeggio spara granate in grado di rimbalzare al di là degli angoli delle pareti, in stile Quake. Davvero notevole, anche se è un peccato che Core abbia lasciato invariato l'antiquato sistema di combattimento a puntamento automatico.





▲ Il lanciarazzi portatile. Una vera gioia per gli occhi.

◀ Il fucile d'assalto MP5 è un altro buon amico.

▼ La pistola Desert Eagle. Perfetta per sparare alle aquile nel... beh, insomma, ci siamo capiti.





◀ Il lanciagranate spedisce ordigni esplosivi dappertutto. Davvero eccellente.

6 IL CAPRO ESPIATORIO...

I crimini di Lara contro gli animali selvatici continuano in Tomb Raider 3 sotto forma di tre tigri massacrate già nel primo livello. Comunque, gli emuli di David Attenborough possono stare tranquilli: Core ha reso gli animali più intelligenti che in passato, ingaggiando addirittura una luminare dell'Università di Nottingham e incaricandola di potenziare l'intelligenza artificiale di tutti i nemici (umani e non) che Lara si troverà a fronteggiare. Spesso non verremo attaccati se non apriremo il fuoco per primi. Per esempio, le scimmie presenti nei livelli indiani ci indicheranno la strada da percorrere... ma se ci facciamo scivolare il dito sul grilletto ci staccheranno i piedi a morsi. Noi continuiamo a preferire altri bersagli...



▲ Brutto da vedere, ma non particolarmente pericoloso se non apriamo il fuoco.



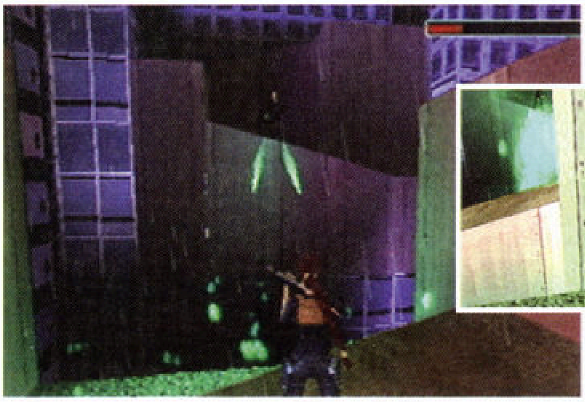
▲ Una specie di lucertolone. Punta diritto contro di noi e reagisce solo alle iniezioni di piombo.

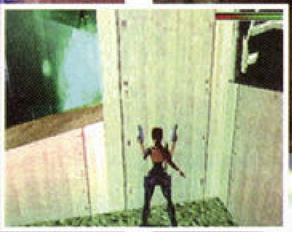


▲ Questi tipi vivono nelle fogne di Londra. Se riusciamo a resistere alla loro puzza potremo farci amicizia.



▲ I piranha invece non sono particolarmente amichevoli. Preferiscono farci a pezzi.





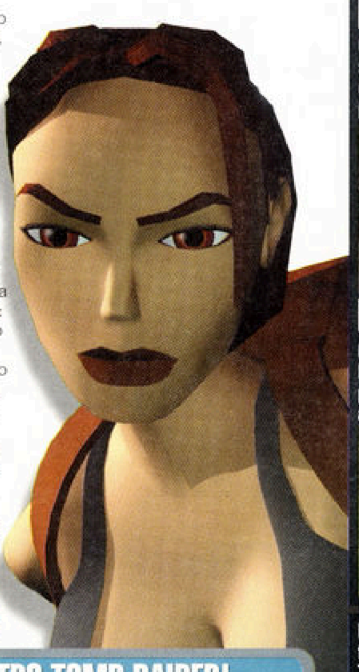


linea retta: al contrario ci si sente incoraggiati a tentare anche balzi che sembrano impossibili, pur di scoprire percorsi diversi o portare alla luce un segreto. Il livello di difficoltà è sempre alto, anche se gli enigmi sembrano meno oscuri di alcuni presenti nel gioco originale, ma ci si trova raramente bloccati.

Naturalmente, se i primi due giochi non ci sono piaciuti, è difficile che questo nuovo e ben congegnato capitolo della saga di Tomb Raider ci faccia cambiare opinione. Per chi però ha trascorso un po' di tempo con Lara, come la maggior parte di noi, sarà impossibile non rimanere sorridente e con una espressione ebete sul viso di fronte ad alcune delle sorprese che ci attendono in Tomb Raider 3.



I mezzi di trasporto sono un particolare motivo di soddisfazione e di genuino entusiasmo. Ci sarà difficile contenerci quando ci imbatteremo nel kayak. Lo stesso dicasi per alcuni dei nuovi nemici, che sembrano molto più scaltri che in passato. Potrà persino capitarci di sparare addosso al maggiordomo, nel livello di addestramento ambientato nella tenuta di Lara. Peccato soltanto che, malgrado tutte le sue ottime risorse, Tomb Raider 3 non abbia sempre un aspetto molto rifinito. Gli sfarfallamenti negli scenari e la bassa qualità delle sequenze filmate non sono certo tali da far perdere il sonno a Namco. Tuttavia, un dato è certo: il senso dell'avventura mozzafiato che ha reso grandi gli altri due Tomb Raider è ancora tutto al suo posto. Ci sono massi che stanno in agguato, oscillando sull'orlo di pendii. C'è tutta una serie di specie animali in via di estinzione che non vede l'ora di assaggiare la carne di una ragazza. Ci sono trabocchetti pieni di spuntoni acuminati nascosti a un soffio da noi. Tutto è a posto nel regno dei videogiochi: e Lara ne rimane la regina. Sì: è davvero fantastico.



ANTARTIDE

Antartide



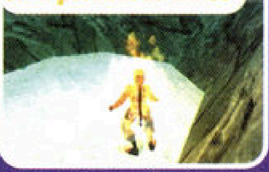
▲ Dobbiamo trovare il gommone e il campo base dei ricercatori.

Miniere della RX-Tech



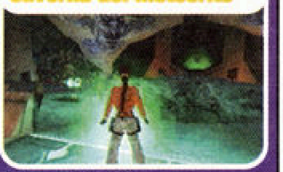
▲ Una corsa su un carrello da miniera degna di Indiana Jones.

Città perduta di Tinnos



▲ Un'ambientazione adeguatamente antica e misteriosa per la penultima sfida di Lara.

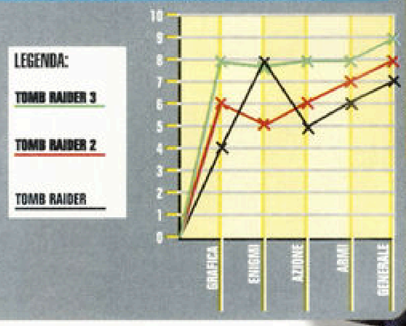
Caverna del meteorite



▲ La resa dei conti...

TOMB RAIDER CONTRO TOMB RAIDER!

Tre giochi in tre anni per Lara: ma quale rappresenta la quintessenza di Tomb Raider? Ecco una rapida valutazione di ciascun gioco...



...l'unica eventuale traccia di oscenità riscontrabile in Tomb Raider è legata ai commenti che potrebbero sfuggirci...

il giudizio

aspetto

Alcuni livelli sono spettacolari. Prepariamoci però ad alcuni sfarfallamenti, perché la PlayStation fatica a reggere il gioco.

giocabilità

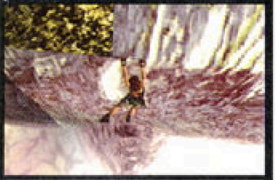
Una miscela eccezionale di enigmi, azione e vertigini. Ovvio però che chi ha detestato Tomb Raider 1 e 2 odierà anche questo gioco.

longevità

19 livelli sconfinati: il Tomb Raider più tosto di tutti i tempi. Dovremo imprecare per mesi prima di venirne fuori.

il meglio

Quando riusciamo finalmente a superare una serie di balzi difficilissimi dopo esserci ammazzati più volte nel tentativo.



il peggio

Quando inciampiamo fatalmente per l'ennesima volta sullo stesso precipizio. I movimenti di Lara sono ancora molto difficili da controllare.



Dunque Lara non ha fatto un passo falso. Questo è senz'altro il migliore dei Tomb Raider usciti finora. Una superba ed epica avventura piena di azione, che ci terrà incollati alla console per mesi.

93%

Il Tomb Raider originale ha oggi un prezzo stracciato e i due giochi successivi sono perfettamente alla sua altezza. Ce n'è abbastanza per rallegrare i fan di Lara per secoli.

GLOVER

PREZZO
L. 119.900

▼ SVILUPPATORE
INTERACTIVE STUDIOS
▼ EDITORE
HASBRO

▼ GIOCATORI
1-4
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

RECENSIONI

BOING

Cosa si può fare con un guanto e una palla? Impazzire cercando di imparare regole assurde per giocare a baseball? No, niente di così semplice...



Dal momento in cui carichiamo Glover, veniamo colpiti dall'intelligente miscuglio tra genialità e follia pura. In breve tempo ci dimenticheremo di quanto sia matto questo gioco e ci concentreremo sulla sua novità e sul divertimento che assicura.

L'interazione tra guanto e palla è subito coinvolgente, anche perché il sistema di controllo è così complicato che dobbiamo allenarci ore e ore per evitare di fare sempre gli stessi errori. C'è una marea di opzioni a nostra disposizione. Anche prima di iniziare a muoverci, possiamo far rimbalzare la palla, lanciarla e palleggiare oltre a modificarla. Può essere una semplice palla di gomma, una palla da bowling, di marmo o di cristallo. Queste opzioni sono utili in maniera diversa. Spesso avremo un'ampia gamma di scelte da fare, il che rende il gioco aperto a ogni nostra iniziativa. L'aspetto che risalta maggiormente nel gioco è quello dell'atmosfera. I programmatori si sono dati molto da fare per rendere perfetto l'ambiente di gioco. Come prima cosa, la resa dei movimenti della palla è perfetta. Glover è realistico al massimo, sin dal primo momento. Grazie al classico uso dei livelli a tema verremo "presi" completamente dal gioco. Il sonoro e la grafica ci rimarranno in mente anche dopo aver finito di giocare. Nonostante gli sforzi fatti per farci sentire realmente DENTRO il gioco, i vari enigmi da risolvere ben presto si rivelano troppo problematici. Sembra sempre di girovagare sulle strette e pericolose piattaforme cercando, con scarso successo, di controllare la palla, per poi perderla. Se questo non accade, ci troviamo ad annaspare nell'acqua cercando di muoverci nella direzione giusta. Nell'acqua dobbiamo salire sulla palla e i controlli sono al contrario. Questi particolari, oltre a qualche problema nel rilevamento delle collisioni, vanno a intaccare un po' troppo il senso di realismo generale. Alcuni vorranno buttarcisi a capofitto, lasciandosi coinvolgere a pieno, mentre altri rifiuteranno di farsi prendere dal gioco, a causa dei piccoli problemi nella fase di programmazione che penalizzano la credibilità del gioco. Resta comunque un gioco a cui vale la pena dare un'occhiata.







▲ Mettiamo la palla sull'interruttore per vedere apparire ogni genere di effetto.

il giudizio

aspetto

Il sonoro e la grafica sono fantastici e fanno immergere nello stupendo mondo di Glover in un attimo.

giocabilità

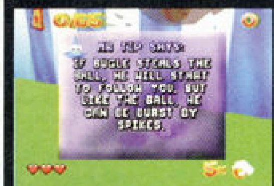
Purtroppo, si passa troppo tempo a capire dove va a finire la palla per apprezzare appieno la giocabilità.

longevità

Alcuni enigmi sono difficilissimi da risolvere e ce ne è sempre un altro dietro l'angolo.

il meglio

L'utilissimo tizio che appare per darci dei suggerimenti quando siamo in alto mare.



il peggio

Stare ore e ore a capire come gestire la palla.



Un gioco fantastico con alcune caratteristiche ben realizzate, che però vengono penalizzate da qualche piccolo inconveniente. Ci aspettiamo molto da Glover 2.

80%

Se ci piace questo proviamo Mario 64. Si dice che sia il miglior gioco di piattaforme del mondo...

2 GLOVER E LA SUA PALLA MAGICA!

Trasformare la palla è un bel passatempo: premendo una volta R (o B e poi R se vogliamo farlo a distanza), Glover fa girare la palla sulle dita e la cambia. Ci sono quattro tipi di palle a disposizione, ognuna con delle caratteristiche specifiche.





▲ Questa cosa nel nostro guanto è la palla di base, bella e rimbalzante.





▲ Questa è la palla da bowling: è pesante e spacca tutto.

◄ Attenzione: se lanciamo la palla di cristallo troppo forte, si romperà.

1 SE SIAMO DENTRO IL GIOCO...

Il terribile livello Fear (Paura) ci coinvolgerà alla grande: pavimenti che cedono, asce che oscillano e pipistrelli. Il tutto in un buio pesto illuminato dai lampi.



▲ Dopo questo, il guanto non avrà più dita.



▲ Abilità e prontezza di riflessi sono necessari per raccogliere il bonus.



▲ Evviva, una piattaforma a forma di...oooh...bara!



▲ Un cielo tetro e cupo e un guanto solitario: come ci si può rilassare in questo scenario?

PREZZO
L. 149.900

▼ SVILUPPATORE
DMA DESIGN
▼ EDITORE
TAKE 2 INTERACTIVE
▼ GIOCATORI
1
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

SPACESTATION SILICON VALLEY

GM CAPOLAVORO

Due anni di pesante, pesantissimo lavoro e Silicon Valley è finalmente qui. Prepariamoci per un po' di azione animale.



In un mondo inondato da scarsi cloni di Doom e giochi di piattaforme tridimensionali un po' tristi, Silicon Valley è come una ventata d'aria fresca.
Il fatto è che in nessun altro luogo dell'universo dei videogiochi potremo prendere il controllo di topi a petrolio, cammelli con cannoni e pecore con esplosivi. L'invenzione e la follia del gioco più strano dei DMA sono da ammirare. Noi controlliamo EVO, calandoci nei panni degli animali di una stazione spaziale per portare a termine un mucchio di compiti. Lo scopo è di recuperare le parti del nostro io robotico, sparse in giro a causa di un brutto incidente. Ogni compito può essere compiuto solo usando il corpo di un diverso animale. Per esempio, per attraversare un ponte interrotto abbiamo bisogno delle capacità di galleggiamento della pecora, non della velocità del topo elettrico. Grande! Nonostante tutto questo possa suonare un po' elementare, il risultato finale è ottimo. La varietà di missioni e di obiettivi produce follie a non finire. Tutti gli animali sono superbamente ideati e ognuna delle loro capacità è vitale per il superamento del quadro. Quindi, avremo bisogno del cammello col cannone per bloccare e uccidere la volpe del deserto. Di questa avremo bisogno per saltare al livello successivo, che ci porta all'avvoltoio, il quale ci fa volare sopra una lunga serie di aculei. Certo, all'apparenza sembra molto facile... Tuttavia, la giocabilità di Silicon Valley ha una curva di apprendimento di una difficoltà infernale e affrontare un grosso elefante, quando siamo un coniglio, non è facile. Anche i livelli tridimensionali sono interessanti. Infatti sono stati progettati in modo da assicurare che ogni loro centimetro venga usato e ogni

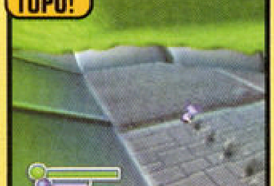




1 NELLA VECCHIA FATTORIA

È un'autentica fattoria di animali! Silicon Valley è una specie di zoo degli animali più svitati dell'universo.

TOPO!



▲ Veloce, furioso e rumoroso! Premiamo A per liberare esalazioni dal tubo di scappamento e usiamo le rampe per saltare i buchi.

TESTUGGINE!



▲ Coperta da un guscio corazzato, è completa di cannone. Booom!

RATTO!



▲ Semina distruzione e spara feci esplosive mangiando pile di spazzatura. Emana anche dei gas.

IENA!



▲ Va a spasso ad ammazzare gli altri nemici a quattro zampe ridendosela della grossa.

CAMMELLO!

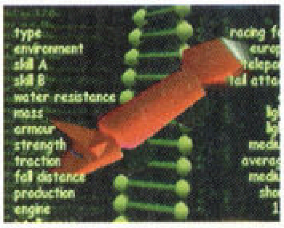


▲ Quella gobba è stata fatta per uccidere. Spara cannonate sui sahariani. Lento, ma sicuro.

CANE!



▲ Un fantastico cane da guerra da raccogliere nei livelli europei della sezione bonus!

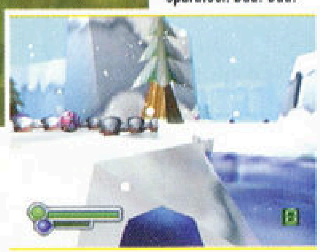




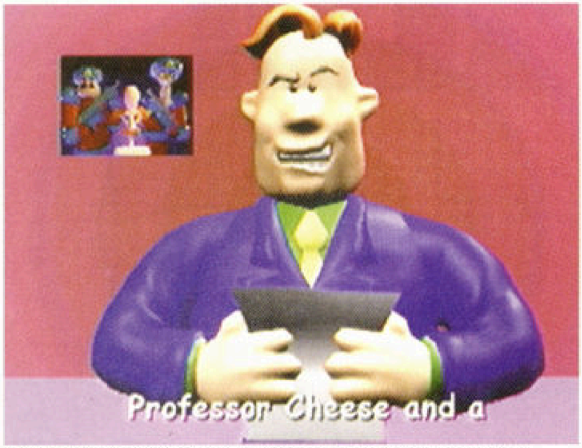
▲ Saltiamo nel livello nei panni di una volpe a reazione. Pronti... via!



◄ Girovangando sulla neve sciolta, il cane deve scovare il topo sparafeci. Bau! Bau!



► La visuale in prima persona in Silicon Valley è abbastanza buona, ma decisamente non è lo spettacolo a 360 gradi che vorremmo.



▲ Prima che il gioco inizi abbiamo un rapido resoconto della storia, che include il professor Cheese, inventore della stazione spaziale Plum.



▲ Non sorprende che sembri così felice. Sbarazziamoci del cane e completiamo il livello.



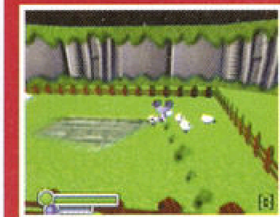
▲ Riuniamo alcune pecore e poi tocchiamo la sfera blu per imprigionarne cinque.

piccola deviazione nello scenario ci veda in cerca dell'animale appropriato. Un esempio sono gli interruttori. Dobbiamo tenerli abbassati per disattivare il campo di forza elettrico, ma il posteriore a razzo della volpe è troppo leggero. C'è la pecora per questo. Come riuscire tuttavia a riprendersi tutti e due gli animali e scambiarli una volta che la pecora è sul posto? È certamente un problema. La verità è che Silicon Valley è spesso ingegnoso. Non è impeccabile, ovviamente. La visuale è troppo restrittiva e il gioco sembra invocare una visuale in prima persona completamente libera. Alcune sezioni problematiche metterebbero inoltre a dura prova la pazienza di un santo. Queste pecche sono però nascoste da allegre invenzioni, cariolate di divertimento e cani a rotelle che sparano missili e funzionano a petrolio. Proviamolo... lo ameremo.



2 ESERCITO ANIMALE

Ecco un problema. 1. Dobbiamo attraversare il ponte, ma il topo non può saltare. 2. Dobbiamo uccidere un cane spara-missili per avere una possibilità di far fuori un gruppo di volpi feroci poco dopo. 3. Dobbiamo far crescere delle carote, ma non sappiamo perché.





Primo problema: cerchiamo in giro e troveremo un recinto per pecora. Usiamo le rampe per entrare e uccidere una delle pecore. Facciamo il cambio di animali e torniamo al ponte sfruttando il fatto che la pecora galleggia per passare. Ora, tocchiamo l'interruttore e il ponte è alzato. Risolto!



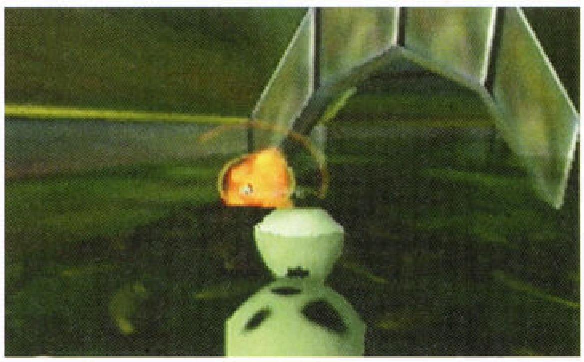


Secondo problema: c'è uno schiacciatutto nel capanno che può essere usato per stritolare il cane mentre si sposta con le sue rotelle lungo lo scenario. Tocchiamo l'interruttore e inizierà a schiacciare. Attiriamo il cane facendoci seguire e... splat! Eccolo sfrittellato. Non facciamo il cambio, per il momento.





Terzo problema: facciamo crescere le carote toccando l'interruttore tre volte. Una volta che le carote saranno state annaffiate a sufficienza, si trasformeranno in robuste piattaforme a tre livelli. Usiamole per arrivare al seguente ponte interrotto, rendiamolo attraversabile e trasformiamoci nel cane. È l'ora della volpe!



3 CATTURIAMO QUALCHE ONDA!

Con un pizzico di Asteroids, un pochino di Frogger e un mezzo centesimo di Micro Machines, Silicon Valley ha moltissime sottosezioni. Una delle migliori però è quella a tema WaveRace 64. In questo sottogioco controlleremo un tricheco diesel.

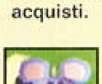
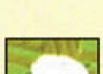


▲ Il tricheco acquista velocità mentre sfreccia via a tutta birra. Risate acquatiche!

VALLE ANIMALE

Sono tutti un po' stravaganti, sono tutti un po' fuori di testa, ma come facciamo a sapere quale animale è il migliore? Ecco una breve guida agli acquisti.

	RATTO	TOPO	PECORA	VOLPE	CAMMELLO	ORSO POLARE
PERSONALITÀ	X	X	X	X	X	X
VELOCITÀ	X	X		X	X	
MUNIZIONI	X				X	X
VOLO			X			
ESCREMENTI	X					X

"In nessun altro luogo dell'universo dei videogiochi potremo prendere il controllo di un topo a petrolio o cammelli armati"

il giudizio

aspetto

La musica è fantastica mentre la grafica è ben definita. La telecamera è l'unica pecca.

giocabilità

Originale, coinvolgente, divertente.. sorprendente! La giocabilità è stata verificata nei dettagli, e si vede!

longevità

Mucchi di quadri e un livello di difficoltà appropriatamente alto. Ah, anche un'ultima sezione speciale.

il meglio

Gli animali, certamente. Sono tutti pieni di idee brillanti.



il peggio

La telecamera, perché non ci dà mai la libertà di movimento di cui avremmo bisogno in un gioco tridimensionale.



Pieno di creazioni incredibili, Silicon Valley è un altro vincitore intriso di giocabilità della DMA. Un gioco da avere.

91%

Se ci piace questo gioco allora... mmm... ecco... Silicon Valley non assomiglia a nient'altro. È proprio totalmente originale!

PlayStation

PREZZO
N.D.

SVILUPPATORE
ODDWORLD INHABITANTS

EDITORE
GTI

GIOCATORI
1-2

ALTRE VERSIONI
PC

GamesMaster

ODDWORLD: ABE'S EXODDUS



Con il suo solito miscuglio di umorismo da film di Pierino e solida giocabilità torna Abe, uno degli eroi meno attraenti e più amati della storia dei giochi per PlayStation

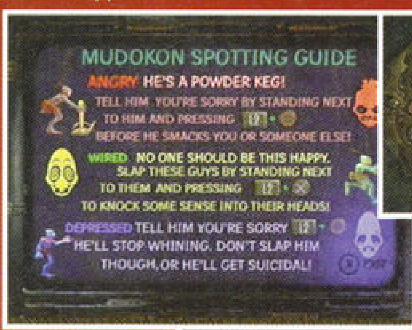
Abe è pieno d'aria: forse perché ha la bocca cucita, ma sta di fatto che l'eroe dei Mudokon ha dei problemi intestinali. Potrà non essere fine, ma a volte è utile.
Il nostro eroe infatti riesce a controllare le sue emissioni gassose dirigendole dove preferisce e facendole esplodere a danni dei nemici. Questo è il tipo di violenza che si trova in Oddworld: Abe's Exoddus, un incredibile mix di comicità da quattro soldi e un ottimo platform/puzzle. Non saranno solo le "funzioni corporali" a lasciarci perplessi, ma anche gli abitanti del posto. Gli Slog, per esempio: è vero che hanno il QI di un Doberman morto, ma la loro stupidità è compensata da denti affilati, velocità e voracità. In ogni altro gioco sarebbero carne da macello per le nostre armi. Qui invece Abe deve affidarsi a questi tizi per evitare un fato molto peggiore di essere il loro pasto. Non possiamo sparare loro, quindi dovremo fregarli in qualche maniera, tipo: "Vieni, piccolo Slogghino bello, passa tra questi raggi elettrificati, che poi..." FFZZZTTT! Meno due, ora ne manca solo qualche miliardo. Bisogna dire che Oddworld: Abe's Exoddus è molto simile a Oddysee. Quindi, se pensavamo che non avremmo più dovuto saltare, nasconderci o impadronirci degli Slig, tanto vale che ci rassegniamo subito. Dovremo continuare a farlo. Dopo tutto non è un crimine riprodurre il sistema base di gioco di uno dei platform di maggior successo per PlayStation, soprattutto quando vengono aggiunte delle succose novità. Tra queste, la più importante consiste nel dialogo con gli altri Mudokon.

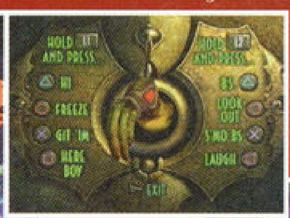
1 PARLAMI!

In Oddworld: Abe's Exoddus, la capacità di conversazione di Abe non è un aspetto secondario. È fondamentale per la nostra missione dire ai Mudokon cosa fare e dove andare. Dobbiamo rallegrare quelli depressi con una puzzetta (premendo ⊗) e confortare i più tristi col comando "Sorry" e una tenera pacca sulle spalle. D'altra parte, se i nostri compagni si beccano una dose eccessiva di gas esilarante, dovremo prenderli a schiaffi finché non si danno una calmata, oppure le loro risate attireranno l'attenzione delle guardie.



▲ Dobbiamo usare il comando "All ya" per attirare l'attenzione di questo gruppo e guidarlo.



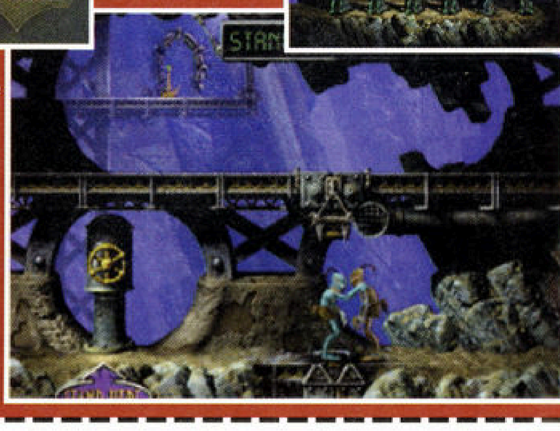


► "Work!". Funziona davvero: lavorano!

▼ "Sorry!". Un po' di comprensione ci farà apprezzare anche dal più incavolato.



▲ Gli Slig hanno 50 maniere diverse parole che significano "uccidere". Davvero.



▲ È di primaria importanza il modo in cui rispondiamo fisicamente, oltre che verbalmente, ai Mudokon.

► Possiamo imparare il linguaggio dei Mudokon in otto facili lezioni! Non hanno un vocabolario vasto, ma è utile.





▲ Dobbiamo attirare gli Slog in questo campo d'energia se non vogliamo essere sbranati.



2 ESALAZIONI ESPLOSIVE!

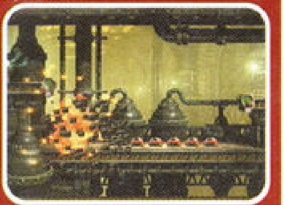
La bevanda gassata che producono i Mudokon fa stare male i nostri compagni, mentre a Abe provoca flatulenza. Se esaleremo peti dopo aver bevuto (premendo ⊗) apparirà un numero sulla nuvoletta che indicherà il conto alla rovescia per l'esplosione. Teniamo premuto L1+R2 per prendere il controllo della nostra emissione, in modo da spostarla nella posizione migliore per eliminare le mine o i nemici. Potremo poi far esplodere questo gàs guidato.



▲ Non si può dire che questa parte del gioco sia fine, ma a modo suo è originale.


▲ Creiamo una "bomba puzzolente" premendo ⊗, poi controlliamone gli spostamenti.


▲ Niente più Slig dopo che le emanazioni di Abe hanno compiuto il loro sporco lavoro.


▲ Distruggiamo le mine con un peto guidato nella giusta posizione.




▲ Le flatulenze uccidono gli Slig.

◀ Bisogna stare attenti su queste piattaforme.



Non dovremo salutare e basta, oppure ripetere delle cantilene come in PaRappa.
Avremo a disposizione un piccolo vocabolario, in modo tale da poter dire ai nostri compagni di continuare o interrompere le loro azioni. Potremo addirittura prenderli a schiaffi se iniziano a fare disastri, oppure confortarli quando sono giù di morale. L'aspetto della comunicazione è fondamentale: avremo bisogno dell'aiuto dei nostri compagni per azionare le leve o far girare le ruote. La trovata del gioco è che dobbiamo pensare per loro, portandoli a compiere le varie azioni senza venire maciullati. Dovremo tirare fuori tutte nostre doti di "occultamento" e persuasione se vorremo condurre verso la libertà i nostri amici. Mentre Oddysee era relativamente facile, Oddworld: Abe's Exoddus ha Slog, Slig volanti e Paramite che sbucano da ogni angolo. L'unico difetto è che, anche con la modalità per due giocatori e anche se ci sono nuovi misteri da risolvere e nuovi attacchi, non c'è nulla che non sia già stato visto. Le varie creature sono praticamente uguali a quelle di Oddysee, come anche i fondali. Se vogliamo un altro po' di azione tipo Oddysee o non abbiamo giocato al primo capitolo, allora va bene. Anche se Oddworld: Abe's Exoddus non ha molte pretese, ha sempre il fascino e l'ottima giocabilità dell'originale.

► Anche in Oddworld: Abe's Exoddus il "controllo" delle creature ha un ruolo fondamentale.

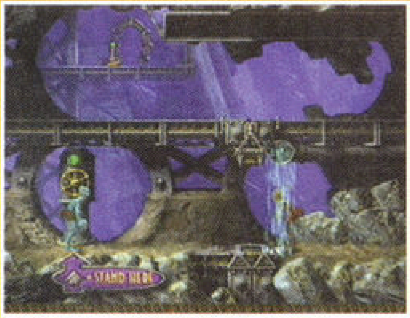


▼ Tubi e rocce sono i tipici scenari di Abe's Exoddus.

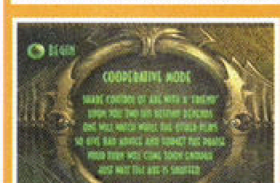


3 DUE GIOCATORI!

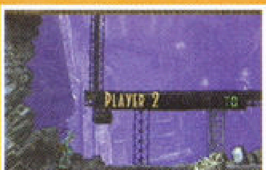
Domanda: quand'è che la modalità per due giocatori non è una vera modalità per due giocatori? Risposta: quando è consequenziale, come in Oddworld: Abe's Exoddus. In questa modalità di gioco il gioco è identico, solo che quando moriamo l'altro giocatore prende il controllo di Abe dall'ultimo punto in cui abbiamo salvato. Mmm...



◀ In modalità per due giocatori facciamo le stesse cose di quella per un singolo giocatore, come versare dell'acqua su questo povero Mudokon. La differenza è che il controllo di Abe passa di mano quando muore. Una bella delusione.



▲ Diciamo la verità: non c'è bisogno di un'opzione del genere per giocare a Oddworld: Abe's Exoddus. Basta **alternarsi ogni volta che Abe muore.**



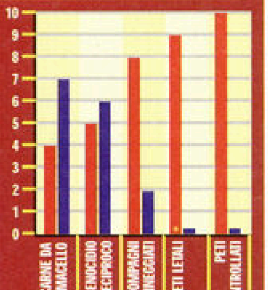
▲ **Eccoci di nuovo nel punto in cui** avevamo ricominciato. Il secondo giocatore deve guidare Abe oltre le trappole e le guardie Slig che dormono.

QUANTO È STRANO? SOLO LA SCIENZA LO PUÒ DIRE!

Pensiamo di poter comparare la "stranezza" dei due capitoli di Oddworld mettendoli a confronto nei grafici (altamente scientifici) qui sotto...

LEGENDA:





> L'aspetto della comunicazione è fondamentale: avremo bisogno dell'aiuto dei nostri compagni per azionare le leve o far girare le ruote.

il giudizio

aspetto

Scenari piatti ma belli, con animazioni e sonoro ben fatti. I dialoghi sono la parte migliore.

giocabilità

L'aspetto platform può essere frustrante, ma gli enigmi interattivi sono superbi. Un prodotto tradizionale ma affascinante.

longevità

Tantissimi livelli, molte cose da fare e problemi da risolvere: è una bella sfida.

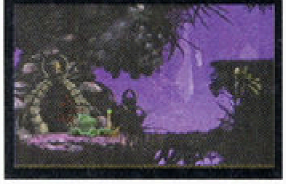
il meglio

Il controllo dei peti può essere divertente, ma l'aspetto migliore rimane possedere le creature.



il peggio

Imparerete a detestare le sanguisughe mangia-Mudokon. Meriterebbero di essere abbrustolite con una sigaretta gigante.



Oddworld: Abe's Exoddus è un intelligente rifacimento. Rimane legato alla tradizione, ma ha sempre le qualità dell'originale.

84%

Se vi piace questo provate l'originale, Abe's Oddysee. Non è però molto diverso!

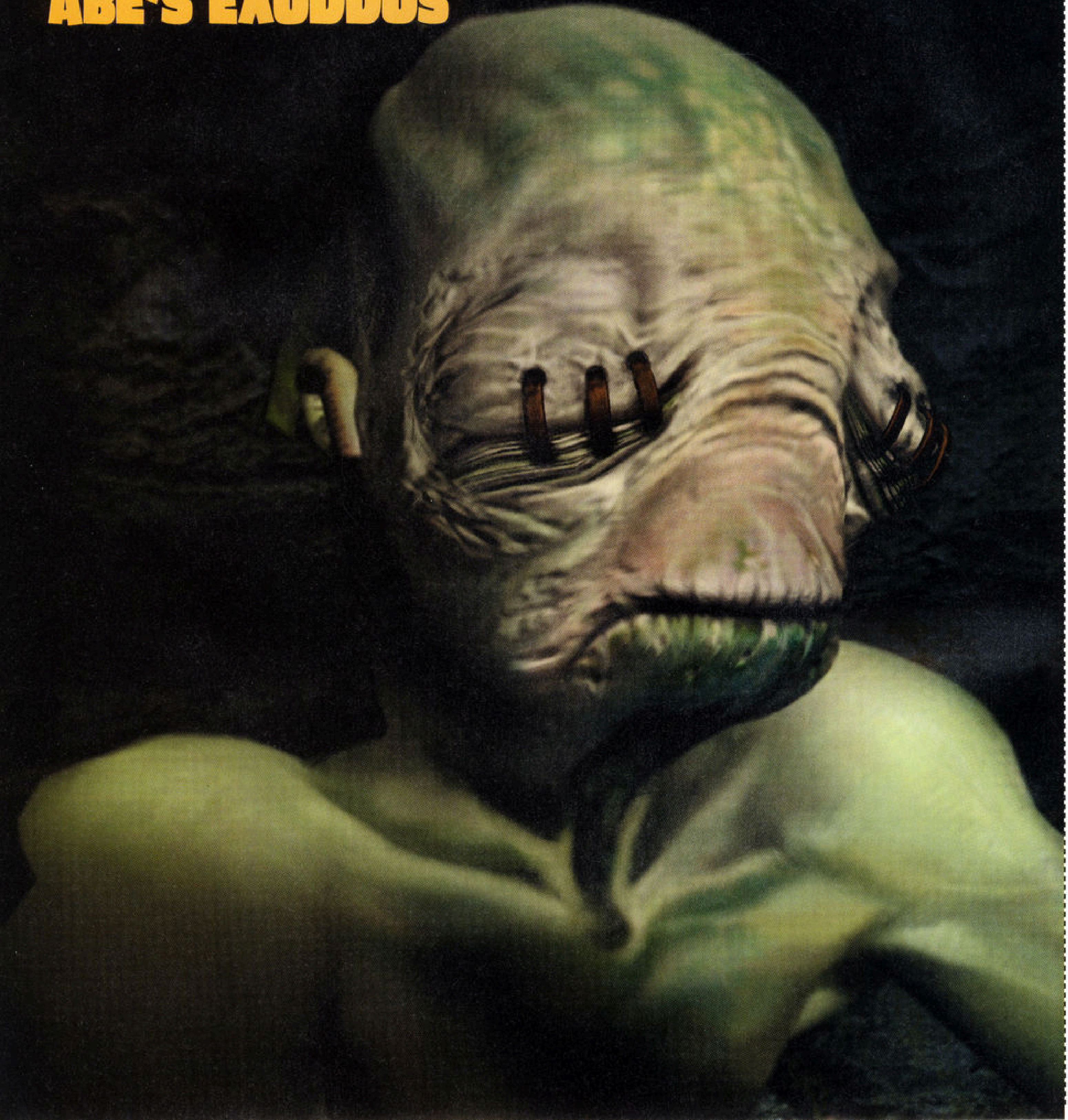
AMICI IN DIFFICOLTÀ

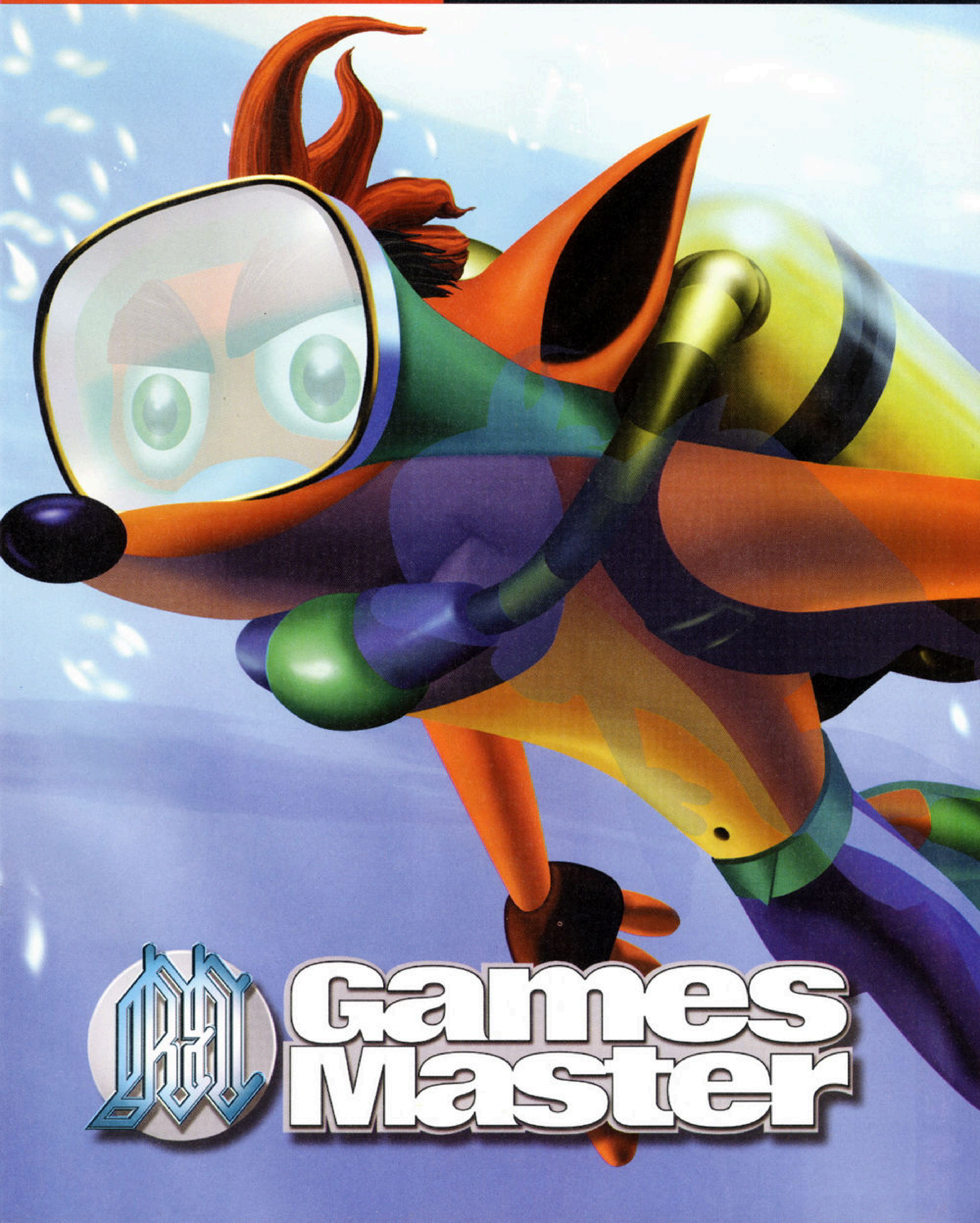
In maniera molto intelligente, l'enfasi di Oddworld: Abe's Exoddus è stata posta sul fatto di aiutare a sopravvivere i compagni meno fortunati. Non importa che siano ciechi, ubriachi o semplicemente stupidi: dobbiamo proteggerli.





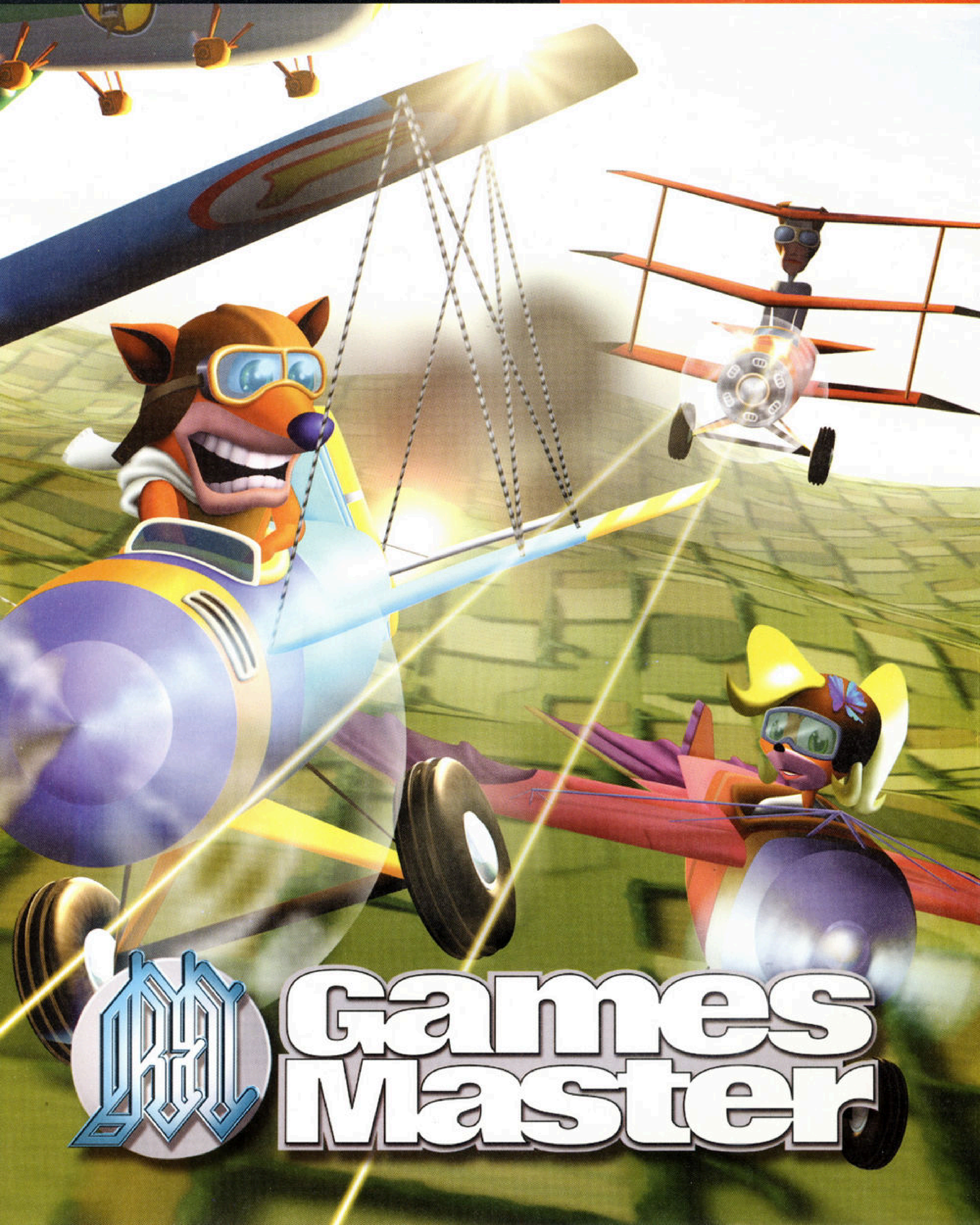
ABE'S EXODDUS




Games
Master




Games Master


Games Master

PlayStation

PREZZO
L. 108.000

▼ SVILUPPATORE
INSOMNIAC GAMES
▼ EDITORE
SCEE

▼ GIOCATORI
1
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

SPYRO THE DRAGON

Questo grazioso e intelligente platform in 3D di Sony finirà per farci credere che un drago possa volare, preparare panini e parlare come un ragazzino americano. Cos'è che sta bruciando?





Giocando con Spyro solo per un'oretta non si rimane impressionati più di tanto. Sì, ha un aspetto carino, anzi davvero delizioso, ma cosa c'è da fare a parte raccogliere gemme e liberare draghi? Nei primi due livelli, per essere sinceri, la risposta è: "Non molto". Una volta superati i due mondi di allenamento, la cosa prende quota molto in fretta.

Ecco che all'improvviso ci lanciamo alla carica giù per i pendii schivando personaggi con bastoni da pastore, abbrustoliamo rospi volanti e corriamo al galoppo lungo stretti sentieri circondati da paludi. Viene da chiedersi perché mai il gioco non abbia tirato fuori gli artigli gettandoci contro qualche nemico più tosto e qualche idea un po' più stuzzicante fin dal principio. Noi appassionati di videogiochi pretendiamo emozioni immediate e non siamo preparati a dover aspettare. Spyro forse sarebbe dovuto essere tutto fiamme e adrenalina fin dall'inizio. Per rallentare il ritmo e darci una mano poteva aspettare più tardi, nelle fasi del gioco in cui ci troviamo con l'acqua alla gola, singhiozzando perché la mamma ci venga a salvare. Tuttavia... dannazione, quanto è carino! È davvero difficile resistere al divertimento e all'ammirazione quando stiamo giocando da un po' di tempo. OK, la curva di apprendimento sarà anche stata concepita apposta per i meno esperti, ma anche i veterani non potranno fare a meno di deliziarsi di fronte ad alcuni tocchi di classe.

Possiamo accendere le torce, attaccare alle spalle i nemici, puntare e fare fuoco con i cannoni e, soprattutto, planare. Il fatto che invece di limitarsi a saltare da una piattaforma all'altra si sia spesso costretti a planare, calcolando con esattezza la propria curva di discesa e quindi virando e piombando in picchiata con precisione millimetrica, aumenta il divertimento in misura incalcolabile. E ci si rende conto che il fatto che tutto sia tridimensionale ha uno scopo. Torri, punti sporgenti, rampe: tutto serve per fornirci l'elevazione necessaria per raggiungere le zone nascoste. È la varietà a mantenere alto l'interesse, con temi, ambienti e nemici diversi per ciascuno dei 12 mondi del gioco e numerosissime variazioni da un livello all'altro. Un momento prima stavamo



▲ Le planate danno un senso al 3D: dovremo utilizzarle per raggiungere le parti dei livelli poste più in alto.



◄ Scrigni del tesoro chiusi... abbiamo la chiave?

► Un'immagine enigmatica...

◄ Balzare, schivare, scartare o darsela a gambe. In Spyro sono nascosti un sacco di elementi da platform.



1 UN PO' D'ARIA FRESCA!

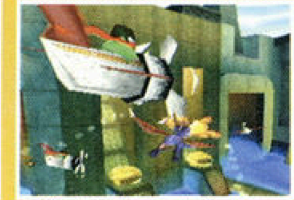
Dal momento che Gnasty Gnorc ha trasformato tutti i suoi amichetti draghi in graziose statuette di cristallo, Spyro dovrà vagabondare in lungo e in largo per il mondo per liberarli. Per aiutarsi nel suo compito, dispone di un paio di piccole ali, che gli consentono di planare. Se già queste ali si rivelano utili nei livelli posti in basso, il divertimento vero comincia quando ci lanciamo da rocce elevatissime e planiamo dolcemente per miglia e miglia. Ci sono anche settori speciali in cui potremo esercitarci nell'arte della planata e raccogliere gemme extra.



▲ Dovremo planare con precisione sulla palude, o andremo incontro a una brutta fine.



▲ Possiamo visitare i monumenti più lontani se calcoliamo con esattezza la nostra curva di discesa. Favoloso.



▲ Attacchiamo le rane volanti nel loro paludamento da piloti di biplano completi di casco di cuoio.



▲ Balziamo su una rampa e tuffiamoci in planata: c'è una dura missione di salvataggio da compiere.



▲ In questo livello speciale troveremo punti bonus e gemme all'interno dei cerchi.

STUPIDI LUCERTOLONI!

Strano a dirsi, i nostri amichetti draghi non fanno nessuno sforzo per darci una mano dopo che li abbiamo liberati. Razza di ingrati, dal primo all'ultimo...







SPYRO THE DRAGON





UN DRAGO DI CARATTERE

Spyro ha la voce di un neonato, ma il fegato per affrontare le orde di Gnorc non gli manca. Ci piace questo piccolo sputafuoco.

SPYRO THE DRAGON






▲ Quando finalmente Spyro comincia a riscaldarsi, la potenza del gioco ci investe come un treno.



3 SGHERRI USA E GETTA!

Sono proprio come i personaggi di Star Trek vestiti di rossi o gli assassini armati fino ai denti nei film di James Bond... Possiamo stare sicuri, cioè, che le strane creature agli ordini di Gnorc sono lì apposta per essere eliminate. Per quanto siano animate con grazia e piene di stile, DEVONO MORIRE tutte!



▲ L'unica lingua che questi abominevoli personaggi capiscono è il fuoco.



▲ MAI caricare un cinghiale selvaggio all'attacco, se non vogliamo farci male.



Qui, nella giungla, si praticano ancora riti primitivi. Proprio così.



▲ Un simpatico cucciolotto. AAARGH!



Ai signori non piace proprio beccarsi un po' di esplosivo addosso.



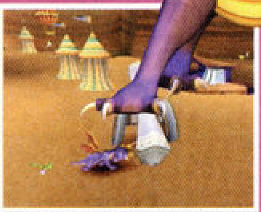
▲ Ehi, Rambo, piantala un po' con quelle pallottole!

2 ASSAGGIA IL MIO CANNONE!

Spyro è pieno di tocchi di classe e uno dei migliori sono certamente questi cannoni nel mondo Peace Keepers. Abbrustoliamo il proprietario del cannone e potremo quindi puntare l'arma dove vogliamo, dare fuoco alle polveri con una fiammata e osservare il macigno che piomba su un gruppo di soldati. BANG!



▲ Friggiamo l'artigliere prima di mettere le mani sul cannone.



▲ Per puntare la nostra arma premiamo destra e sinistra, spostandola dove vogliamo.



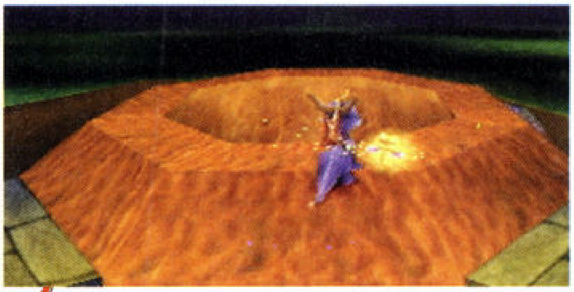
▲ Diamo fuoco alle polveri e osserviamo la palla di cannone sfrecciare nel cielo.



▲ Quando sentiremo uno SQUISH! a una certa distanza, sapremo che c'è qualche sgherro di Gnorc in meno.

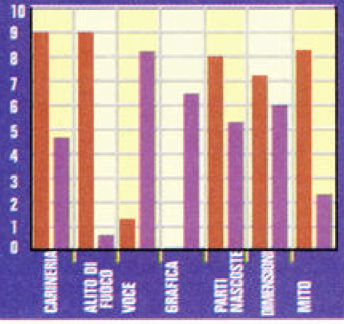


combattendo contro banditi messicani e soldati napoleonici ed ecco che subito dopo ci troviamo a respingere l'attacco di rane da combattimento e piante divoratrici di draghi. I nemici non sono diversi solo per l'aspetto: è diverso anche il loro comportamento.
Alcuni indietreggiano, altri attaccano, altri ancora si limitano a tenere le proprie posizioni. Saranno anche buffi e animati in modo incantevole, ma se commettiamo l'errore di confondere i cinghiali selvaggi con i nostri soldatini di latta ci ritroveremo in un batter d'occhio all'ultimo punto di salvataggio.
Se Spyro ci avesse sbalorditi con tutto ciò fin dall'inizio del gioco sarebbe potuto essere l'equivalente di Tomb Raider. Malgrado ciò, questo tipetto rosso è comunque un 'planatutto' tridimensionale divertente e di tutto rispetto.

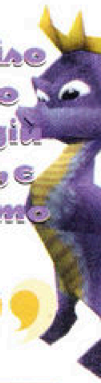


LUCERTOLE ALL'ATTACCO!

Una PlayStation non è grande abbastanza per due lucertoloni, perciò abbiamo messo Spyro e Gex uno di fronte all'altro e siamo rimasti a guardare. Volavano squame dappertutto...



All'improvviso ci lanciamo alla carica giù per i pendii, e abbrustoliamo rospi volanti...



il giudizio

aspetto

Anche chi è allergico a Disney non potrà fare a meno di adorare l'aspetto delicato e delizioso di Spyro.

giocabilità

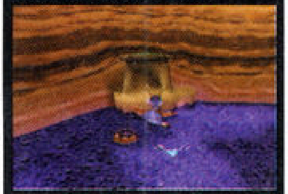
Cominciare è facile, ma lentamente diventa più duro. Ricordiamo che le planate sono divertentissime.

longevità

Dopo un inizio semplice iniziano a comparire mostri davvero grossi. Raccogliere tutte le gemme non è facile...

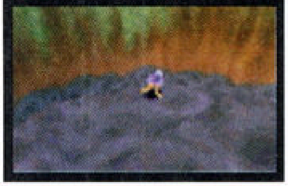
il meglio

Avere grandi ali membranose che ci permettono di planare come lucertole su un deltaplano.



il peggio

Beccarsi nello stomaco un maledetto arbusto che avevamo appena immerso in una pozza di fetido letame di rana. Che schifo.



Il primo 33% è veramente troppo facile, e il restante 66% è tosto e divertente. È la nostra dose consigliata di emozioni platform in 3D con la PlayStation. Frigge Gex 3D come una patatina.

84%

Se ci piace questo proviamo Gex, che ha lo stesso aspetto squamoso. Se poi vogliamo provare un classico del genere, allora ci servono una copia di Mario e un Nintendo 64.

N64

PREZZO
N.D.

▼ SVILUPPATORE
IGUANA
▼ EDITORE
ACCLAIM

▼ GIOCATORI
1-4
▼ ALTRE VERSIONI
PC E GAME BOY

GamesMaster

TUROK 2
SEEDS OF EVIL

Oh, santo cielo. Che cosa hai fatto a quella povera creatura? Oh, è disgustoso. Spaventoso...

GM CAPOLAVORO



Scordiamoci tutti i nostri giochi di enigmi, piattaforme, picchiaduro ed esplorazioni. Niente al mondo può garantire a un videogiocatore le ore di batticuore che regala un po' di onesto massacro. Lo sappiamo tutti, no? La felicità è un lanciarazzi sulla spalla.

Non c'è dubbio, questa è roba forte. Se la prospettiva di vedere creature grottesche fatte pezzi da proiettili esplosivi ad alto potenziale non ci attira, è meglio che lasciamo perdere subito. Se l'idea di fare nel torace di qualcuno un buco abbastanza grande da vederci attraverso la luce del sole non fa per noi, saltiamo le prossime pagine. Se infine non vogliamo farci sorprendere dalla mamma proprio mentre stiamo facendo schizzare fuori dal cranio di un mutante un getto ad alta pressione di materia cerebrale, sarà meglio che non ci facciamo tentare dall'acquisto di Turok 2. Stiamo ancora leggendo? Per fortuna! Insomma, Turok 2 è qualcosa di speciale. Sì, ci sono elementi di violenza molto realistici e, d'accordo, potrà anche sembrare l'equivalente digitale di un filmaccio dell'orrore. Non si esaurisce però tutto nella presentazione vistosa e in qualche brivido a buon mercato. Sotto la splendida grafica, la musica piena di atmosfera e l'orrore più grossolano si nasconde infatti un'esperienza di gioco di prim'ordine. Diciamo sul serio. Rispetto alla prima versione del gioco, Turok 2 offre obiettivi più vari. Vanno al di là di cercare di raggiungere la fine di ciascun livello rimanendo interi, facendo a pezzi nel frattempo grossi lucertoloni da qui all'eternità. Ciascuno dei sei vasti livelli del gioco è suddiviso in settori, ognuno dei quali comprende una missione da portare a termine prima di poter continuare. Per poter arrivare a qualcosa nel primo livello, dobbiamo prima scovare gli impianti di energia e spegnere una serie di segnali luminosi di emergenza. Dovremo anche salvare un gruppo di bambini, impedendo che vengano utilizzati dall'esercito di Primagen come spuntino dopo il combattimento. Si tratta di una missione umanitaria, allora?

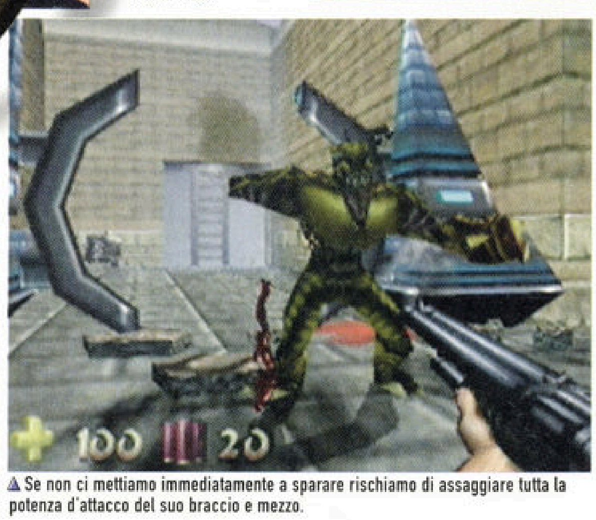
▼ Possiamo illuminare le zone buie con il Firestorm Cannon.

> Bruciamolo finché non schiatta!

▼ Questo è un punto di salvataggio, sorvegliato da una creatura con un solo braccio. Ah! Presto rimpiangerà di non averne due!







▲ Se non ci mettiamo immediatamente a sparare rischiamo di assaggiare tutta la potenza d'attacco del suo braccio e mezzo.

1 TUROK IL DISTRUTTORE!

Questo gioco presenta alcune delle scene più violente di tutta la storia dei videogiochi. Corpi tagliati a metà, teste che esplodono, sangue che schizza e molti nuovi buchi aperti nelle membra dei nemici. Diamo un'occhiata alla trivella cerebrale Cerebral Bore: è l'arma più devastante che abbiamo mai visto.



▲ Il rumore che si sente quando la trivella inizia a trapanare è davvero disgustoso.



▲ Whoa! Come schizza! Hai un po' di sangue dal naso, amico. Vuoi che ti presti un fazzoletto? OK, ecco.



◀ Turok ha colpito ancora. Adesso corriamo un po' più vicini, o rischiamo di perderci tutto lo spettacolo 'cerebrale'!

2 ALLARGHIAMO I NOSTRI ORIZZONTI!

Utilizzando il nuovo pacchetto di espansione RAM da 4 MB la grafica di Turok 2 si trasforma da molto notevole ad assolutamente sbalorditiva. Come? Raddoppiando la quantità di memoria disponibile, il pacchetto di espansione consente a Turok 2 di sfruttare più memoria per la gestione delle immagini sullo schermo, permettendo un livello di risoluzione molto superiore. Tecnico, ma impressionante!



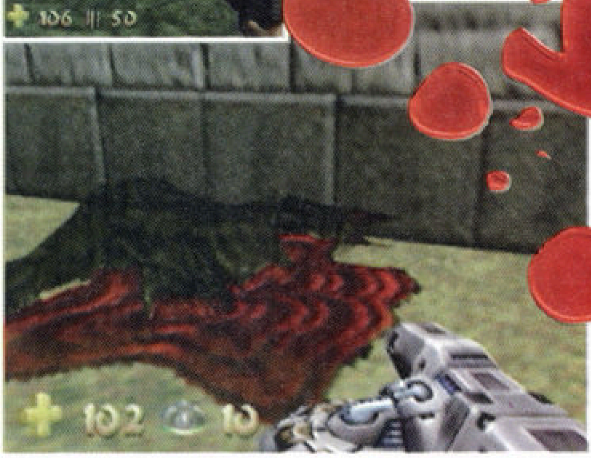
▲ La modalità a bassa risoluzione non è male. Si vede comunque tutto ciò che si vedrebbe in alta risoluzione. È solo, come dire... un po' meno esaltante.



▲ Se piazziamo il pacchetto di espansione della memoria nella piccola fessura sulla parte anteriore del nostro Nintendo, tutto diventa molto più chiaro.



◄ Con il fucile possiamo aprirgli qualche buco.



▲ Ecco cosa succede a mettersi contro Turok.





Non c'è dubbio che molti degli elementi determinanti per portare a termine i nostri compiti finiscono per presentarsi da soli man mano che esploriamo i livelli. Diciamo che questo gioco non ha esattamente le carte in regola per sfidare GoldenEye in termini di sforzo intellettuale richiesto al giocatore. Non bisogna commettere l'errore di credere che Turok 2 non sia altro che il buon vecchio massacro generale. O meglio: fino a un certo punto lo è, ma la parte del gioco riservata all'esplorazione e alle scoperte è decisamente più cospicua che nella versione originale. Per

3 TIRO AL BERSAGLIO!

Il caro vecchio arco è davvero un'arma di ripiego molto efficace, quando ci troviamo a secco di proiettili per l'artiglieria pesante. In effetti non rischiamo mai di rimanere senza frecce, perché una volta trafitto un nemico con un gran numero di bastoncini appuntiti possiamo sempre avvicinarci al suo cadavere e recuperare le nostre piccole amiche piumate per utilizzarle di nuovo. Possiamo anche estrarle dalle pareti, se manchiamo il bersaglio, o dal suolo, se il nostro tiro era troppo corto. Riciclare è una buona abitudine.



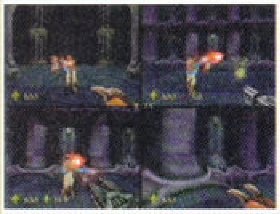
▲ Ehi, razza di mostriciattolo! Voglio indietro quelle frecce nel giro di un minuto, eh?



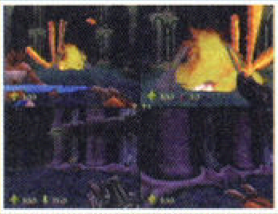
▲ Ecco qui. Riciclare ci fa sentire meglio.

4 FACCIAMO A PEZZI GLI AMICI!

È nella modalità a quattro giocatori che finiremo per trascorrere gran parte delle nostre giornate, una volta completato il gioco singolo. Ci sono tre varianti (Bloodlust, Frag Tag e Team) e dieci arene in cui combattere. Si può scegliere di giocare nei panni di un'intera schiera di personaggi e di mostri, ognuno dei quali si muove in modo molto diverso dagli altri. Quel che è meglio, è che gran parte delle armi dell'opzione a un giocatore sono lì ad aspettarci.



▲ Quattro Turok! Adesso possiamo dare la caccia ai nostri amici come più ci piace.



▲ Le esplosioni e il sangue sono altrettanto belli che nella modalità a un giocatore.



▲ E... sì, funziona tutto in alta risoluzione: il modo ideale per giocare.



▲ Tra un minuto ti darò una spolverata memorabile. Arrivo...

5 ATTENZIONE: MINE!

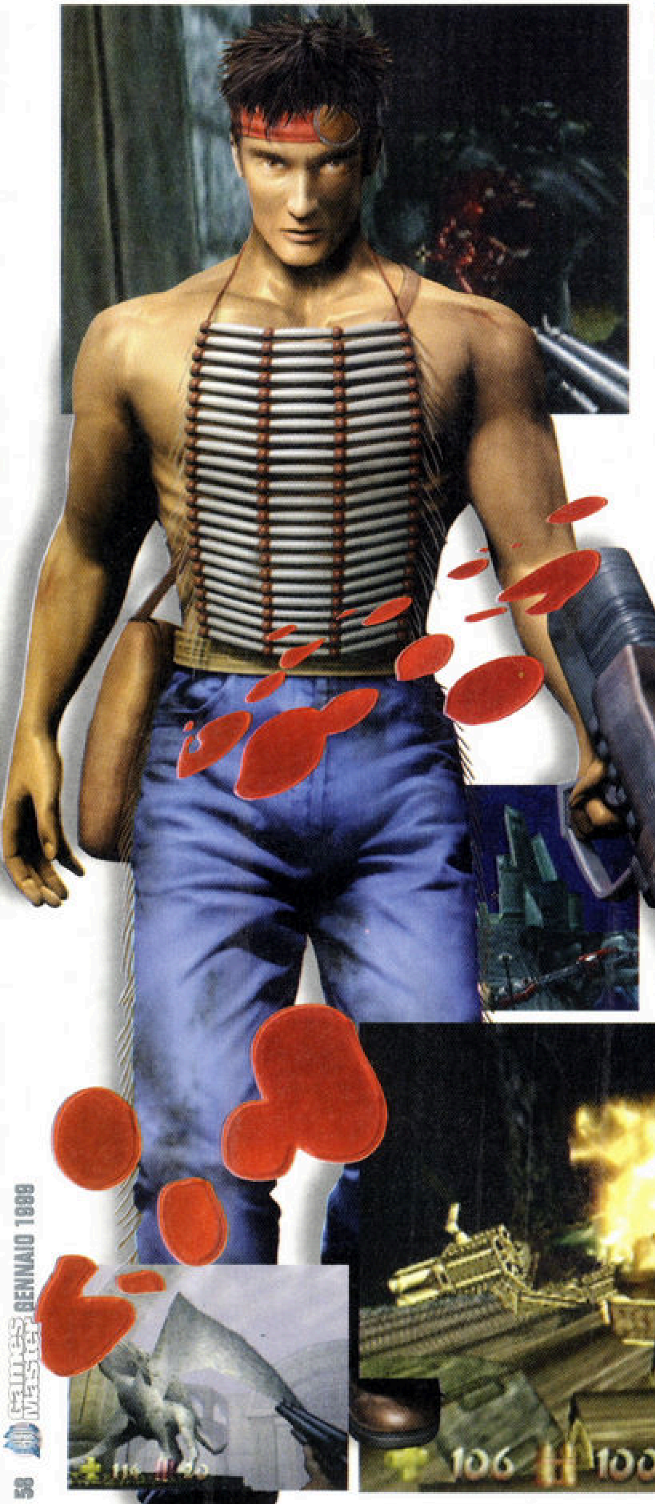
Uno degli aggeggi più tosti dell'equipaggiamento di Turok è il PFM Layer. Una volta appreso il modo di utilizzarlo diventa davvero un oggetto indispensabile.
Depositiamo una mina in una zona tranquilla. Quando i mostri ci vedono, corriamo indietro fino a quella zona e aspettiamo che ci seguano. Poi deliziamoci alla vista dell'esplosione che li taglia a metà.







▲ La quantità di nemici che si possono uccidere con una sola mina è illimitata.







fare un esempio, ci sono aree segrete che rimangono aperte soltanto mentre ci troviamo in piedi sopra a speciali piattaforme a pressione. Se ci spostiamo, le porte di accesso si richiudono di colpo. Il trucco consiste nell'attirare una creatura sulla piattaforma e somministrarle una robusta dose di tranquillanti, in modo da avere il tempo sufficiente per correre all'interno dell'area, impadronirsi dei bonus... e ficcare una pallottola di grosso calibro nell'orecchio della bestiaccia prima che si svegli. Semplice e geniale. In linea con questo approccio più intelligente al massacro, il ricco arsenale di Turok 2 comprende anche alcune innovative armi non letali. Ci sono naturalmente la Pistola Tranquillante e una pistola lanciadardi con un effetto analogo. Il Sunfire Pod consente di accecare temporaneamente i nemici. C'è infine, meglio di tutti, il Bengala, che fa balenare lungo i corridoi più bui un raggio luminoso verde: molto pratico per ottenere una momentanea illuminazione.

Quelli di noi che si sentono offesi anche solo dall'idea di un'arma non letale saranno tuttavia felici di sapere che tutti gli altri 23 elementi che compongono l'equipaggiamento lacerano, dilaniano, decapitano e vaporizzano senza pietà. Il fucile automatico a doppia canna, con proiettili esplosivi, diventerà presto il nostro migliore amico negli scontri a distanza ravvicinata. Il fucile al plasma, dotato di un dispositivo zoom, si rivelerà determinante quando ci troveremo a corto di vite e dovremo colpire i nemici da lontano. Ogni singola

6 FUORI, ADDOSSO, VIA!

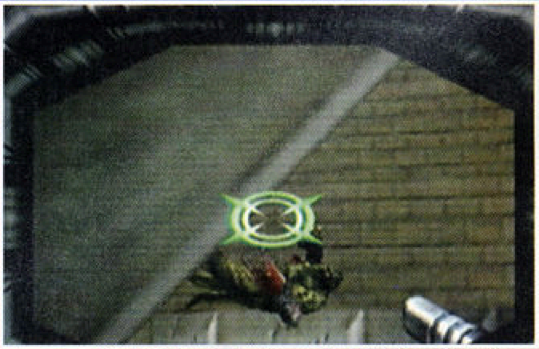
La modalità Sniper di Turok 2 prevede solo l'utilizzo delle frecce Tek e del fucile al plasma, ma ci permette di avvicinarci alle bestiacce tanto da poter vedere le pieghe della loro pelle. Poi si tratta semplicemente di prendere la mira (dritto in mezzo agli occhi funziona bene, di solito) e... zac! Possiamo allontanarci un po' per ammirare il nostro lavoretto dalla visuale migliore.



▲ Oh. Ciao, mostro verde. Come va? Cosa dici?



▲ Non ti sentivo bene. Ah, così va meglio. Dunque, cosa dicevi?

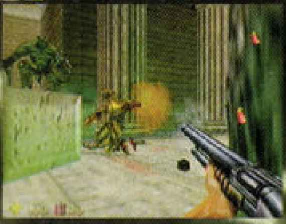


▲ Ancora non ti sento. E sto cominciando a scocciarmi. Beccati questa, brutto maleducato, e ti serva da lezione. Quando Turok ti dice ciao, devi correre.



BANCO MACELLERIA

Facciamoci un giro insieme per le strade affollate di Turok 2. Visto il cadavere lasciato lì per la nettezza urbana? E i mostri morti? E il sangue? E...









TUROK 2: SEEDS OF EVIL



ALLA FACCIA DEL TRUCCO!

Sì, certo: in Turok 2 c'è anche una modalità Cheat. È piena zeppa di simpatici codici segreti, ma non vogliamo svelare quali sono. Almeno per altri due o tre mesi. Forse...

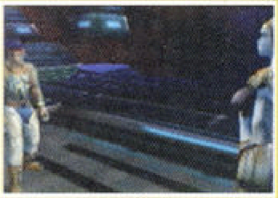
TUROK 2: SEEDS OF EVIL

7 SILENZIO, PARLA TUROK...

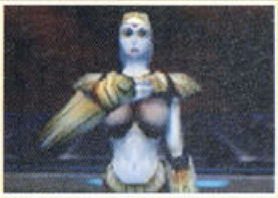
C'è più parlato in Turok 2 che in tutti gli altri giochi per Nintendo 64 messi insieme. Adon, l'amichetta di Turok, ci fornisce una vasta introduzione alla nostra missione all'inizio di ciascun livello, preparandoci per la carneficina che ci attende, e ci sono molte altre chiacchierate qua e là. Ovviamente una scheda 265 M può aiutare, ma Iguana ha utilizzato alcune tecniche di compressione molto efficaci.



▲ "Ascolta, Turok. Credo che sarebbe meglio per tutti e due se smettessimo di uscire insieme".



▲ "Su, amore mio. OK, lo so che non sei proprio una bellezza, ma mi piaci tanto".



▲ "Mi dispiace, Turok. Lo so che sei sincero, ma puzzi come una carogna".



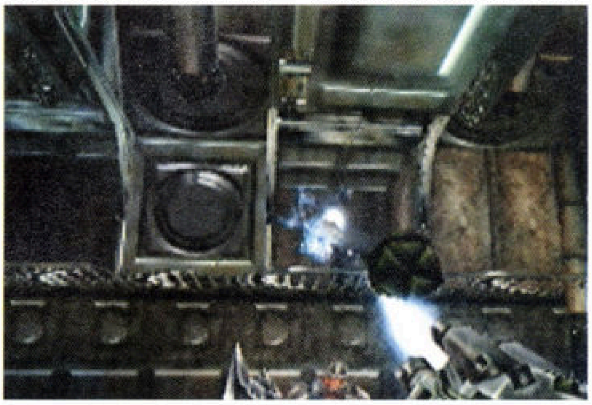
▲ "Prenditi un deodorante, fatti una doccia, e forse potrò ripensarci".

> "Turok 2 si spinge un passo avanti. Si possono far saltare via le braccia e le gambe ai mostri più grossi, o ridurre in poltiglia quelli più piccoli..."

arma si dimostra utile in una qualche situazione: non ce n'è nemmeno una che sia stata inserita giusto per fare numero o colore. Tutte le armi inoltre sono in grado di provocare una vasta gamma di orribili ferite. Possiamo scordarci i miseri schizzetti di sangue del gioco originale: anche in questo Turok 2 si spinge più avanti. Si possono far saltare via braccia o gambe ai mostri più grossi, o ridurre in poltiglia quelli più piccoli. Quando le creature si contorcono al suolo, si vedono persino le estremità appuntite delle ossa spezzate che sporgono dalle loro ferite... Se lo facciamo



funzionare in modalità ad alta risoluzione, con l'aiuto del pacchetto di espansione della RAM, ci sembrerà di vedere il tutto su un PC di lusso, non su una console che costa un decimo.



La differenza è così sbalorditiva che vale davvero la pena procurarsene uno per apprezzare Turok 2 in tutto il suo splendore. Non che la grafica non sia ottima anche senza l'espansione. È comunque di gran lunga migliore di quella della prima versione del gioco. La nebbiolina c'è ancora, ma non è più una specie di muraglia azzurra quasi solida. Ora ha un aspetto più simile a quello della vera foschia, dal momento che è semi-trasparente e che è stata allontanata verso l'orizzonte. Negli ambienti chiusi l'effetto nebbia è praticamente scomparso, così come qualunque elemento che sbuca dal nulla. I livelli sono affari giganteschi e disposti su più strati, che si torcono e si piegano su sé stessi. Ci si perde ma si rimane affascinati da quello che pare il più convincente dei mondi visti finora in uno sparatutto in prima persona per Nintendo 64. L'unica cosa che rischia di rovinare il divertimento è il sensibilissimo sistema di comando. Iguana ha molto opportunamente inserito la possibilità di regolare il joystick analogico, proprio come nella versione originale di Turok. Inoltre, per chi lo preferisse, c'è un'opzione che consente delle impostazioni



alla GoldenEye. È o non è meglio di GoldenEye? Beh, il confronto non regge, visto che l'unico punto di contatto tra i due giochi è la visuale in prima persona. In termini di gioco vero e proprio sono



lontani tra loro quasi come Mario e Metal Gear Solid. Comunque, nel suo modo ultraviolento, questo gioco vale altrettanto. Se possediamo un Nintendo 64, non potremmo spendere meglio i nostri risparmi.

il giudizio

aspetto

Il più bel gioco per Nintendo 64 di tutti i tempi, con un sonoro eccezionale. L'impressione sui nostri amici è garantita.

giocabilità

Fare a pezzi dei mutanti con armi ad alto potenziale non è mai stato così divertente. È il gioco in stile Doom definitivo.

longevità

Ci vogliono quattro ore per esplorare il primo livello. Moltiplicandolo per sei e aggiungendo l'opzione a più giocatori... può durare per secoli.

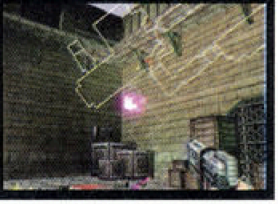
il meglio

La prima volta che infliggiamo a tradimento a qualche creatura un'orrenda ferita d'arma da fuoco.



il peggio

Continuare a girare in tondo alla ricerca della via d'uscita da un livello. Meglio dare un'occhiata alla mappa!



Sparare, uccidere e mutilare: ecco la ricetta di Turok. Punto 1: trovare una bestiaccia. Punto 2: farle schizzare fuori il cervello con una fucilata. Punto 3: ripetere da capo. Fantastico!

93%

Se ci piace questo potremo trovare a prezzo stracciato il Turok originale. E se ci va qualcosa di un po' più ragionato, possiamo provare con GoldenEye 007.

8 A CACCIA DI DINOSAURI?

Non ci troviamo di fronte dei dinosauri, ma le orde mutanti dell'esercito di Primagen: creature come i Fireborn e gli Endtrail. Una volta che percepiscono il nostro odore, ci danno la caccia fino a quando noi o loro saremo ridotti a cibo per i vermi. Finirà tutto in lacrime, sangue, cervelli, budella e frammenti ossei...



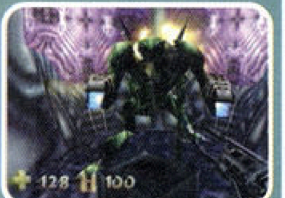
▲ Un simpatico amico dinosauro.



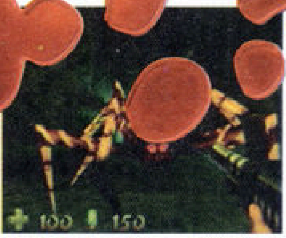
▲ Oh, carino quel mini-fucile. Ti dispiace prestarmelo per un piccolo massacro?



▲ "Ah! Non mi fai niente con quello stupido bengala! No, Turok! Il Cerebral Bore no!".



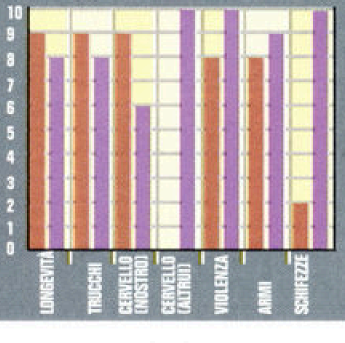
▲ "Sono proprio arrabbiato. Mi vendicherò personalmente sul tuo fondoschiena per i miei fratelli".





TUROK CONTRO BOND: CHI È IL CAMPIONE?

Bond avrà anche una Licenza di Uccidere ufficiale, ma Turok può contare sul miglior arsenale di arnesi devastanti mai creato. Dunque, qual è il migliore tra i due giochi? Beh...



RECENSIONE

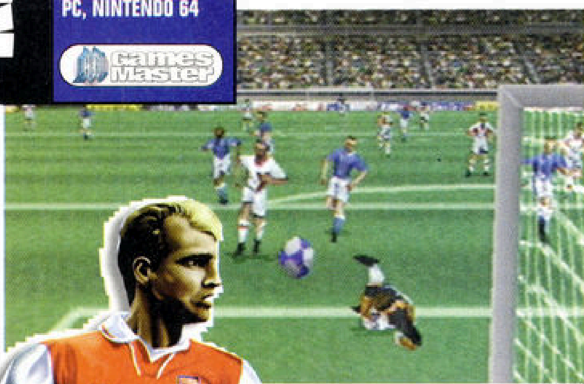
PlayStation

PREZZO
L. 99.900

▼ SVILUPPATORE
EA SPORTS
▼ EDITORE
EA
▼ GIOCATORI
1-2
▼ ALTRE VERSIONI
PC, NINTENDO 64

FIFA '99

La serie FIFA ha sempre avuto un ottimo successo e un'invidiabile licenza. Alcuni, però, non erano entusiasti del suo stile di gioco... si ricrederanno.





FIFA è tornato. C'è chi potrebbe dire che non se n'era mai andato, ma noi ci riferiamo a FIFA '96, '97 e World Cup '98. I primi due erano delle semplici conversioni del vecchio FIFA a 16 bit, mentre a World Cup '98, anche se non era male, mancava qualcosa.

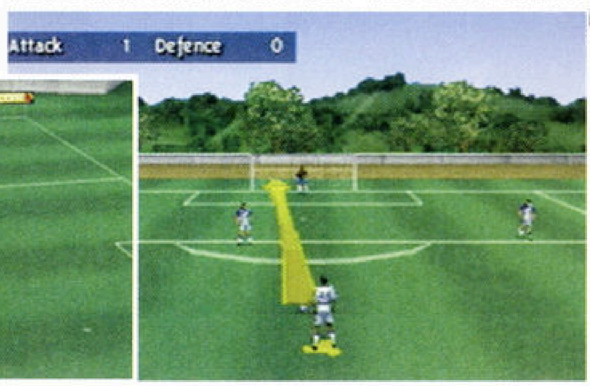
GM CAPOLAVORO

Soltanto FIFA: Road to World Cup '98 sembrava poter competere con International Superstar Soccer e Actua Soccer. Ringraziando il cielo, FIFA '99 è all'altezza della sua licenza ufficiale.
Non si preoccupino gli appassionati di questa serie: molte cose non sono state toccate. I giocatori continuano a effettuare dei tackle senza pietà, le animazioni sono abbastanza a scatti e i commentatori sono ancora Bulgarelli e Caputi. Non c'è più, però, quel fastidioso ritardo tra la pressione del pulsante e la relativa azione sul video. Anche i portieri, che regalavano un po' troppo facilmente i gol agli avversari, sono migliorati.Non infliggeremo più delle batoste umilianti alle squadre migliori, come capitava spesso in World Cup '98. FIFA '99 è più difficile, intelligente ed elegante di tutti gli altri capitoli precedenti. Bisogna dire che, obiettivamente, FIFA '99 non è molto diverso da World Cup '98 dal punto di vista visivo. A volte i tackle sono così confusi che non ci si accorge di aver perso la palla, come spesso succede che non ci si accorge di averla soffiata all'avversario. Le mosse speciali sono inoltre poco convincenti, dato che i giocatori sembrano fare un saltello quando invece dovrebbero fare una finta o girarsi. FIFA '99 ha però grandi migliorie sotto altri aspetti. In passato, nei giochi della serie FIFA era facile segnare con un tiro da fuori area: sembrava che i portieri fossero talmente ciechi da non vedere oltre il dischetto del



▲ FIFA '99 è anche questo: scontri a centrocampo, spintoni e gomitate.





► Nei capitoli precedenti, il portiere avrebbe malgiudicato questo pallonetto e avrebbe fatto una figura penosa. Adesso non è più così.

2 PURO DIVERTIMENTO!

I vari capitoli della serie FIFA non prediligevano la costruzione del gioco. Si preferivano i colpi di testa o i tiri dalla distanza nella speranza di insaccare la respinta. In FIFA '99 si cerca di più l'uno-due o una discesa verso l'area, per poi fare un passaggio indietro e un bel tiro in porta.



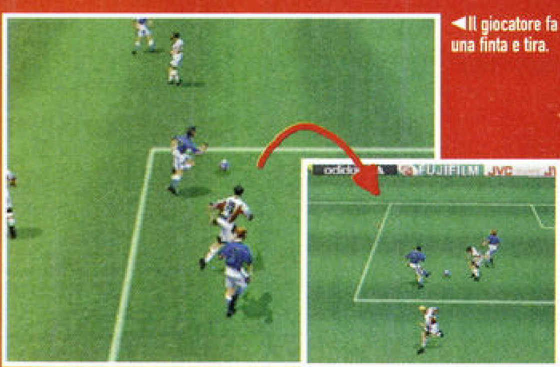
▲ È importante andare in profondità, impegnando i difensori con delle discese sulle fasce.



▲ Un passaggio corto e il nostro attaccante è pronto a sbattere il pallone in fondo alla rete.

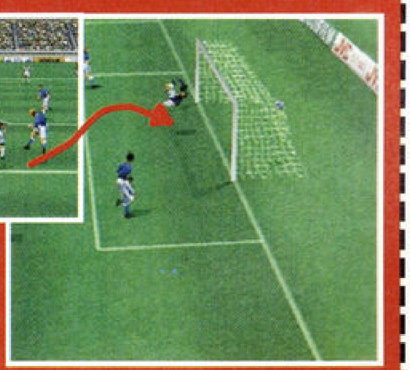
1 Facciamo quattro salti

I giocatori continuano a saltellare appena si sfiora un pulsante laterale, ed Electronic Arts ancora non ha raggiunto una fluidità perfetta.



◄Il giocatore fa una finta e tira.





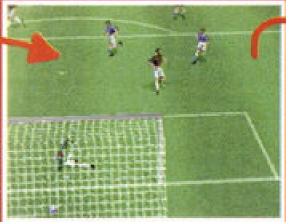
► Purtroppo le animazioni dei giocatori che festeggiano un gol sono migliori di quelle della partita vera e propria.

3 Provare per credere!

La combinazione di portieri e difensori scarsi nei giochi della serie FIFA precedenti ha sempre portato a punteggi da pallacanestro. Ora non più. Una difesa più chiusa e accorta significa che, anche se giochiamo con una delle squadre migliori, le competizioni come la Dream League Europea (leggi "Champions League") diventeranno molto difficili. A livello Pro, il Milan avrà il suo bel da fare per battere i Glasgow Rangers.



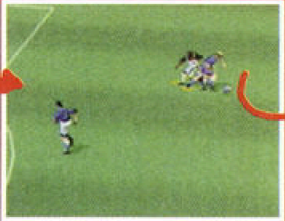
▲ Anche se in termini di classifica generale i Glasgow Rangers sono un po' debolucci, sono pur sempre un osso duro a livello Pro.



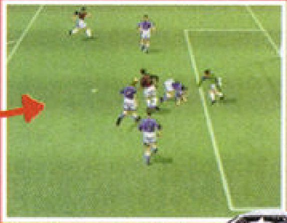
▲ Dopo un bel cross di Weah, Ganz fa un gol da vero bomber. Pare che il Milan abbia il controllo della partita: riusciranno i Rangers a rifarsi sotto?



▲ In maniera abbastanza sorprendente, grazie a un'iniziativa personale, i Rangers raggiungono il pareggio, poco prima del fischio della fine del primo tempo.

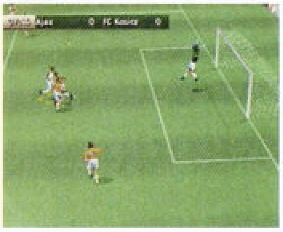


▲ La difesa serrata delle squadre mantiene il punteggio in parità per buona parte del secondo tempo. Finirà con questo risultato?



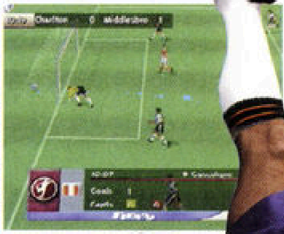
▲ Grazie a un colpo di genio di Weah, il Milan conquista i tre punti.

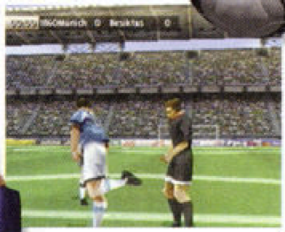
rigore. Inoltre, non era difficile battere la Germania 12 a 0. FIFA '99, con una mossa abbastanza radicale, premia il bel gioco e smaschera i furbacchioni che segnano solo con tiri dalla lunga distanza. Un passaggio smarcante davanti all'area piccola può portare con più probabilità a un gol che a un tiro da 30 metri e i passaggi indietro e le discese sulle fasce sono l'unica maniera per superare le difese avversarie più agguerrite. Basta passare al livello Professional perché il nostro goleador si trovi in seria difficoltà. Bisogna avere pazienza, passare la palla e aspettare per effettuare il tiro. È possibile, ma difficile, battere squadre di valore, anche con una delle squadre migliori (vedi paragrafo 4). Le cose stanno così: questo è il migliore dei giochi della serie FIFA, anche se



la concorrenza è molto agguerrita. Dal punto di vista tecnico, International Superstar Soccer Pro '98 può vantare animazioni, tattiche, trucchetti, e replay di gran classe. Actua Soccer 3 va bene per i puristi di questo genere di giochi: ci permette di fare passaggi e tirare in ogni direzione e ci offre la possibilità di creare delle mosse speciali con il pulsante direzionale, piuttosto che premendo →



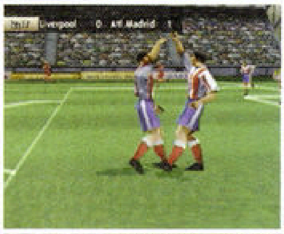




4 Portieri imbattibili!

Chi si ricorda dei portieri tanto delicati (e forse venduti) dei capitoli precedenti? Erano davvero insopportabili, vero? Bene, perché i portieri di FIFA '99 non hanno niente a che fare con loro. Parano anche i pallonetti più velenosi e le bombe da fuori area. Difficile da credere, ma vero...









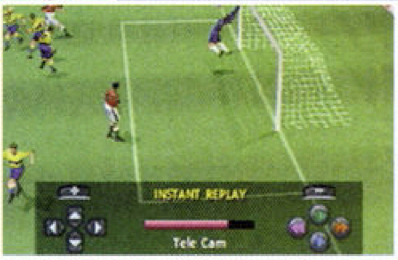
▲ Adoriamo o malediciamo gli dei del calcio in questo rituale celebrativo.



▲ I portieri della serie FIFA non erano eccezionali, giusto? Ora non più, come dimostra questo "eroe" che si butta tra i piedi di un pericoloso attaccante.



▲ Una nuova specialità olimpica o è solo il portiere che effettua una parata?



▲ Non è bello giocare con dei giocatori scarsi in porta: questi portieri riescono a parare sia i colpi di testa sia i tiri!

▼ Bisogna davvero fare un'azione ben congegnata per superare il portiere. I tiri al volo o da distanza ravvicinata sono i modi migliori per farlo.





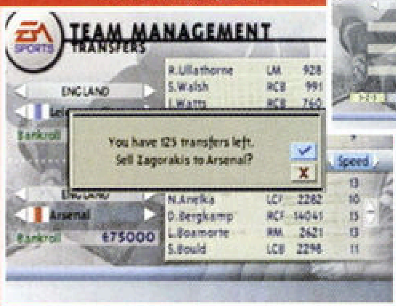
◄ Finché non ci abitueremo alla tecnica di passaggio di FIFA '99, ci sembrerà impossibile riuscire a segnare. Questo è un bene, ed evita che certe partite finiscano 10-0.



5 Parliamo di tattica!

L'aspetto della tattica e dei trasferimenti di FIFA '99 non è il fulcro del gioco. Possiamo tuttavia comprare dei giocatori nuovi per rinforzare la squadra, cambiare formazione e selezionare e attivare le varie tattiche nel corso della partita.

► In questa schermata si può selezionare una tattica e quindi attivarla durante la partita.









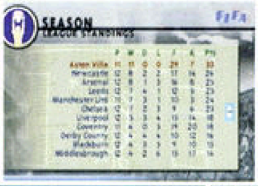
▲ Le opzioni tattiche non sono moltissime, ma coprono gli elementi fondamentali.

◄ Qui è mostrata la strategia che viene attuata.

▲ Possiamo anche vendere e comprare i calciatori come accade nel vero mondo del calcio. Utile.

6 Roba da Seria A!

La vita reale e quella virtuale vengono a contatto quando l'Aston Villa (per ora in testa al campionato inglese) raggiunge la vetta della classifica quando decidiamo di fare una stagione in Premier League. Il fatto che FIFA '99 abbia i nomi corretti delle squadre e dei giocatori sarà un punto di forza per quanto riguarda le vendite del gioco. Inoltre le squadre hanno un valore simile a quello delle loro controparti "reali", perciò le squadre migliori danno molta soddisfazione.

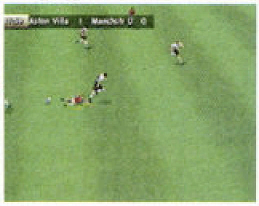




▲ L'Aston Villa è in testa alla classifica, ma ci resterà?

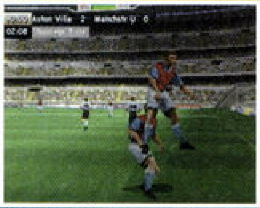
► Ci sono molti corner quando l'Aston Villa aumenta la pressione.





▲ Una leggerezza della difesa porta in vantaggio l'Aston Villa.

► Grazie a dei tackle efficaci, i giocatori avversari vengono tenuti a distanza di sicurezza. Ben fatto.



▲ Sì! Collymore segna nei minuti di recupero e sigla una vittoria importantissima.



▲ La partita è finita e la squadra festeggia: rimangono in testa!

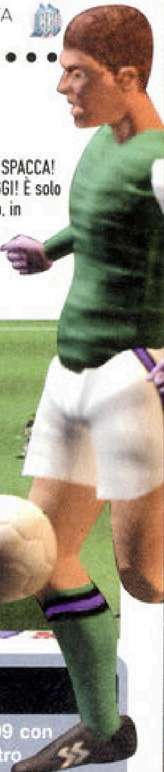
un pulsante. Può però International Superstar Soccer farci giocare con le squadre di Lega, ognuna completa dei giocatori con i nomi originali? Actua Soccer 3 ha l'atmosfera degli stadi di FIFA '99? Può davvero succedere in questi giochi che, dopo 90 minuti di guerra a centrocampo, un giocatore si involi verso la porta e segni nei tempi supplementari? FIFA '99 ha molte frecce al suo arco. Se possibile, bisognerebbe comprare International Superstar Soccer '98 e FIFA '99, dato che si completano a vicenda. Se non lo è, chiediamoci: vogliamo un gioco di calcio innovativo? Se la risposta è sì, allora forse è meglio acquistare International Superstar Soccer '98. Se invece desideriamo affrontare delle partite davvero realistiche, combattute fino all'ultimo minuto come se fossero derby, la scelta cade su FIFA '99.



◄ TIRA! SPACCA! DISTRUGGI! È solo un gioco, in fondo.



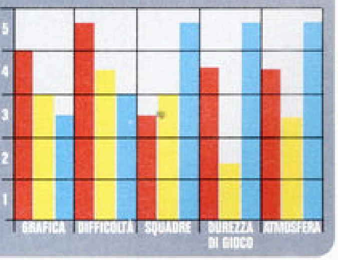
► Il portiere è uscito troppo presto e ora ne paga le conseguenze.



I TRE CONTENDENTI...

Possiamo paragonare in maniera pratica FIFA '99 con i suoi due più diretti concorrenti? Grazie al nostro Pallometro™ possiamo valutare gli sfidanti, per evidenziarne pregi e difetti, in questa maniera...

LEGENDA:
- ISS '98
- ACTUA SOCCER 3
- FIFA '99



> "...dove altro può succedere che dopo 90 minuti di guerra a centrocampo, un giocatore si involi verso la porta e segni nei tempi supplementari?"

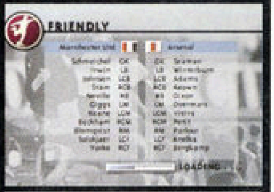
il giudizio

aspetto
Introduzione di grande impatto, buone le statistiche e i commenti, ma qualche incertezza nelle animazioni.

giocabilità
Buona risposta nei passaggi, tiri al volo e difesa migliore. Ben bilanciata e molto coinvolgente.

longevità
Le diverse opzioni nazionali ed europee garantiscono che ci si giocherà fino alla fine del campionato.

il meglio
Tutte le squadre! Tutti i nomi! Per quel che riguarda le squadre, FIFA '99 è imbattibile.



il peggio
Chi ha la palla? Non l'avevi tu? I tackle sono complessi.



È un gioco per il pubblico più vasto. International Superstar Soccer '98 è più innovativo e Actua Soccer 3 è più sofisticato, ma FIFA '99 offre un calcio realistico e completo.

91%

Se ci piace questo proviamo anche World Cup '98, che è molto simile ma non altrettanto bello. Anche International Superstar Soccer '98 è interessante.

FIFA '99

GM CAPOLAVORO

PC

PREZZO
L. 89.000

SVILUPPATORE
EA SPORTS
EDITORE
ELECTRONIC ARTS

GIOCATORI
1-4
ALTRE VERSIONI
PLAYSTATION, NINTENDO 64

RECENSIONE



FIFA '99 è pieno di opzioni: se ci dimentichiamo di selezionare la divisa della nostra squadra, questa giocherà in mutande...

il giudizio

aspetto

È un chiaro esempio dello stile di Electronic Arts, dall'introduzione ai commenti e alle animazioni.

giocabilità

Grazie alla fluidità del sistema per effettuare i passaggi e alla possibilità di regolare la velocità, il gioco è rapido, realistico e facile da apprendere.

longevità

Le squadre controllate dal computer sono davvero difficili da battere. La modalità multi-player rende il gioco praticamente immortale.

il meglio

Guardare i giocatori che impazziscono quando si segna un gol. Si mettono a saltare come delle rane!



il peggio

La telecronaca tende a diventare ripetitiva.



È migliore di World Cup '98 e di qualsiasi altro gioco di calcio per PC.

91%

Se ci piace questo proviamo World Cup '98 o World League Soccer '98, oppure aspettiamo l'uscita di Actua Soccer 3 di Gremlin.

Alla Electronic Arts non si preoccupano di avere troppe varianti di un buon gioco. FIFA '99 è il terzo dei loro simulatori di calcio che esce quest'anno: per questo sono accusati di voler speculare sul loro successo.

Dato che però ogni versione successiva era migliore della precedente e che FIFA '99 è probabilmente il miglior gioco di calcio mai apparso su PC, è solo giusto che abbiano il loro guadagno. Chi ha giocato a World Cup '98 sa a cosa va incontro: una visuale molto realistica, delle animazioni fluide ed elastiche, più un'infinità di opzioni a disposizione. Ovviamente però non si gioca per vincere il Mondiale. FIFA '99 ci permette di partecipare alla Champion's League e a molti campionati nazionali. Sin dalla sequenza introduttiva, il gioco è ottimo sotto ogni punto di vista.

Ci sono poche differenze rispetto a World Cup '98. Ci sono un paio di mosse speciali in più, tra le quali il passaggio col petto. C'è la statura dei giocatori, fedele a quella reale, e c'è anche un sistema di controllo più veloce. Questi elementi fanno di FIFA '99 un gioco perfezionato rispetto ai predecessori. Oltre alle opzioni gestionali che ci permettono di cambiare la tattica e lo schieramento durante le partite, c'è anche un sistema di gestione per il calciomercato.

È una simpatica novità che ci permette di modificare la nostra squadra durante un campionato, nei limiti delle nostre finanze.

Il sistema di controllo dei giochi della serie FIFA è sempre stato oggetto di battute velenose. Per fortuna Electronic Arts sembra averlo sistemato alla grande, anche se non è ancora perfetto. Le tre opzioni principali sono i passaggi, i tiri e i cross. I pulsanti per gli scatti, gli assist e le mosse speciali ci permettono invece di gestire i vari aspetti della tecnica del calcio. In più, possiamo controllare direttamente i portieri se non siamo soddisfatti dell'intelligenza artificiale del PC, che a volte lascia a desiderare.

È vero che l'intelligenza artificiale è stata migliorata nella versione per PlayStation, ma a volte è meglio avere un controllo diretto sulle cose, vero?

Anche la telecronaca è buona, e il fatto che il gioco sia completamente in italiano certo non guasta.

Chi già possiede World Cup '98 potrebbe rimanere deluso dalla mancanza di novità eccezionali, ma chi ci gioca per la prima volta lo apprezzerà per quel che è: il miglior gioco di calcio per PC in circolazione.









▲ I calendari di alcune coppe prevedono incontri casalinghi e fuori casa. Possiamo aumentare la velocità se ci sembra troppo bassa...



1 ARBITRO, C'HAI LE COR...

È sicuro al 100% che prima o poi nel corso di una partita ci troveremo coinvolti in una rissa. Premendo il pulsante per il fallo volontario attireremo l'attenzione dell'arbitro e stiamo sicuri che ci ritroveremo sotto la doccia anzitempo. Attenzione: è divertente prendere a calcioni gli altri calciatori e, se siamo fortunati, un fallo ben fatto può far uscire definitivamente dal campo un avversario. Cerchiamo di non farlo sui campi veri!



▲



▲

COME SEGNARE UN BEL GOL...

2 Il modo più efficace per segnare in FIFA '99 è quello di usare la funzione per il pallonetto. Se premeremo il suo pulsante, il giocatore alzerà la palla di qualche centimetro mentre corre. È una tecnica perfetta per superare il portiere in una situazione di uno contro uno. Da non provare con i difensori: ci leveranno la palla con facilità, prima di segnare.

▶



▲

PlayStation

PREZZO
L. 116.000

▼ SVILUPPATORE
VISUAL SCIENCES
▼ EDITORE
PSYGNOSIS

▼ GIOCATORI
1-4
▼ ALTRE VERSIONI
PC

GamesMaster

F1 '98

La bandiera a scacchi della Psygnosis sventola di nuovo, ma riuscirà a trovare la "formula" giusta per la terza volta?



Indossiamo la tuta dai colori scintillanti con la scritta "Castrol" sulla manica. Infiliamoci il passamontagna bianco francamente spaventoso. Aggiustiamoci la visiera. Montiamo su quel missile su ruote così veloce da essere una minaccia alla nostra stessa esistenza. Aspettiamo il lampeggiare dei semafori e partiamo come saette.

Formula 1 torna sulla PlayStation, solo che stavolta gli sviluppatori delle prime due incarnazioni del gioco, i Bizarre Creations, hanno passato il testimone di silicio ai Visual Sciences, con un risultato non del tutto piacevole.
Qual è quindi il motivo per Formula 1 '98?
Forse gli sviluppatori cercavano di migliorare in modo sostanziale il gioco che aveva infiammato le piste lo scorso anno?
Forse, ma F1 '98 non sembra avver aggiunto molto alla serie. Psygnosis ha certamente usato la sua licenza saggiamente.
Il gioco vanta sedici circuiti, tutti i piloti, gli stemmi delle scuderie, auto realistiche e molte opzioni per calibrarle. Quindi è il gioco ufficiale, ma questo lo sapevamo, no? Quello che invece manca è qualcosa di veramente diverso da ciò che è uscito prima. Da quando Formula 1 '97 ha raggiunto la griglia di partenza, la PlayStation ha forse visto i più riusciti titoli automobilistici di sempre, come TOCA Touring Car Challenge e l'eccitante Gran Turismo.
La brutta notizia è che Formula 1 '98 non si avvicina neanche a eguagliare questi titoli.





◄ Ha un aspetto del tutto diverso rispetto a Formula 1 '97.



1 È L'ORA DEI BOX!

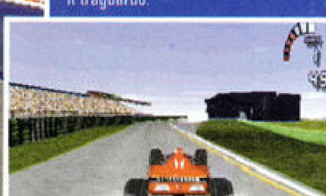
Quando entriamo di corsa nella pista dei box la PlayStation prende il controllo del motore e il telecronista si agita. In seguito, assistiamo a un poco convincente armeggiare di tecnici e meccanici intorno alla macchina, prima di essere avvisati di non guidare troppo velocemente fuori dalla pista dei box!



◄ I meccanici si danno da fare.

▼ Di nuovo in pista, sfrecciamo verso il traguardo.







▲ Le auto sembrano meno dettagliate rispetto alle controparti dell'ultima stagione.

► Prepariamoci a qualche sfarfallamento quando guideremo in Formula 1 '98. Cerchiamo solo di non farci caso.





◄La McLaren si fa un giro sulle collinette erbose...

La dinamica e il controllo delle auto sono inferiori, così come l'intelligenza artificiale degli avversari computerizzati.
Uno degli aspetti più sorprendenti di Formula 1 98 è la sua qualità visiva.
È sorprendente nel senso che, graficamente, sembra un passo indietro. Tutto nel gioco ha alcuni difetti grafici assenti in Formula 1 97.
Certo, non è brutto, ma fa fatica a reggere il confronto con l'agguerritissima concorrenza. Alcune novità, comunque, sono molto interessanti. Una delle nuove caratteristiche della versione 98 è la modalità di collegamento per quattro giocatori. Inoltre, i programmatori hanno mantenuto l'essenziale modalità a due giocatori con lo schermo condiviso. Tuttavia questo non è sufficiente per fugare un senso di delusione per la realizzazione di quest'anno della Formula 1 di Psygnosis.







▲ I programmatori hanno speso un mucchio di energie sulle aree "giardino".



▲ Ognuna delle auto di scuderia è classificata e valutata. Faremo meglio a scegliere la Ferrari o la McLaren quando inizieremo.



2 UN MARE DI OPZIONI...

Formula 1 '98 è stracolmo di opzioni per la corsa. C'è tutto ciò che un appassionato di Formula 1 potrebbe desiderare... o quasi.



◄Non abbiamo abbastanza aderenza? Possiamo modificare praticamente ogni parte della macchina e assicurarci di avere la migliore configurazione per la gara.

▲ Possiamo attivare e disattivare un sacco di opzioni.

3 UN GIRO PANORAMICO

Nella migliore tradizione di PGA Golf, ora possiamo farci un giro panoramico di ciascun circuito. La voce fuori campo ci racconterà delle varie caratteristiche del circuito, spiegandoci anche i nomi delle curve. Per i più meticolosi.

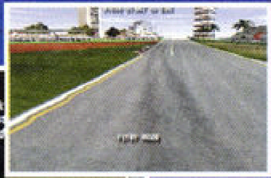


▲ Benvenuti al giro panoramico delle piste, in cui il narratore ci dirà tutto... >



▲ ...di ogni circuito, spiegandoci dove frenare e dove...

► ...mettere il piede sull'acceleratore. Speriamo che lo facciano anche gli altri piloti...





◄C'è una dettagliata analisi di tutti i circuiti, che include i record del giro e i vincitori degli anni passati.

SULLA LINEA DI START

Sappiamo tutti che Gran Turismo è un temibile avversario. Com'è Formula 1 '98 a confronto? Diamo un'occhiata...

Voto		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Maneggevolezza	F1	●	●	●	●	●	●				
	GT	●	●	●	●	●	●	●	●	●	
Macchine	F1	●	●	●	●	●	●	●	●		
	GT	●	●	●	●	●	●	●	●	●	
Aspetto	F1	●	●	●	●	●					
	GT	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Intelligenza artificiale	F1	●	●	●	●	●	●				
	GT	●	●	●	●	●	●	●	●	●	

F1 '98 **25**

GRAN TURISMO **37**

> "Una delle nuove caratteristiche della versione 98 è la modalità di collegamento per quattro giocatori"

il giudizio

aspetto

La grafica non è spettacolare come ci si sarebbe aspettato. Per Formula 1 '99 dovranno fare molto di più...

giocabilità

Niente di speciale, purtroppo. Non è male, ma di questi tempi ci si aspetta qualcosa di più grandioso.

longevità

Buona solo se siamo pronti a collegare le console e correre con tre amici. Altrimenti, non è granché.

il meglio

Buttare il pilota avversario più odiato fuori dalla pista nella modalità arcade.



il peggio

La grafica e la velocità di aggiornamento sono semplicemente cattive, ora che siamo abituati a roba molto migliore. Viziateci di più!



Sinceramente, questo è un seguito che non dice molto. Formula 1 '98 non tiene sempre il passo con i migliori giochi di guida per PSX.

68%

Se ci piace questo proviamo Formula 1 '97 o anche il Formula 1 originale, ora a un prezzo accattivante. Cerchiamo di non dimenticare TOCA e Gran Turismo.

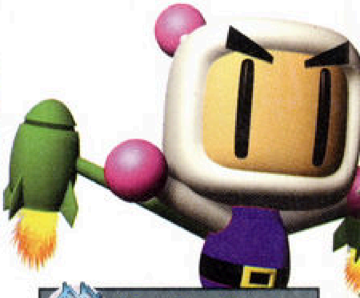
RECENSIONE

PREZZO
L. 119.000

SVILUPPATORE
N64
EDITORE
NINTENDO

GIOCATORI
1
ALTRE VERSIONI
NESSUNA

BOMBERMAN HERO



Bomberman è tornato! Dove sono, però, le opzioni multigiocatore?

1 BOSS...

Pagliacci, pennuti e una sfinge di mattoni... Ecco i più agguerriti nemici di Bomberman...





▲ Teniamo premuto A per prendere quota e poi sganciare le bombe.

▲ Spara laser in quattro direzioni, per cui il suo punto debole è intorno alla testa. Colpiamolo lì per farci quattro risate.



▼ Un felino lento armato di cannoni. Cerchiamo di colpire prima la testa e poi la coda.



▲ Evitiamo i raggi blu, poi saltiamo e sganciamo le bombe.

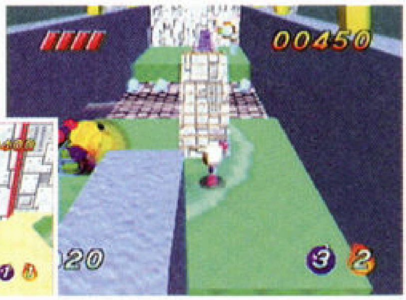


► Il nostro alter-ego malvagio. È il nemico più difficile: chiudiamo gli occhi e speriamo che sparisca.

Proprio così: Bomberman Hero, il seguito per Nintendo 64 di Bomberman 64, non ha un'opzione multigiocatore. Come tutti sappiamo, Bomberman senza i suoi deathmatch all'ultimo sangue è come Yoshi senza le sue uova a macchioline verdi. In questo caso, alla Hudson hanno cercato di creare per il loro piccolo eroe con l'elmetto un'avventura a un giocatore in stile Mario.

I risultati non sono malvagi. Senza dubbio Bomberman Hero è molto meglio di Bomberman 64. È più animato, più vario ed è anche divertente. Tutto ciò grazie al fatto che adesso il nostro amato Bomberman ha a disposizione una bella varietà di modi per girare la città. Una muta da sub gli permette di affrontare alcune velocissime sezioni subacquee in cui deve confrontarsi con delle stelle marine. Una moto da neve invece lo fa correre su piattaforme sottilissime e saltare su giganteschi crepacci. C'è anche un elmetto propulsore che gli permette di volare e un... e, ehm... una specie di coniglio verde che il nostro eroe cavalca nei livelli innevati. Aggiungiamo a tutto ciò alcuni nemici bizzarri e mostri di fine livello particolarmente cattivi e avremo un gioco che ci terrà impegnati per un bel po'. Fondamentalmente, si tratta di quel genere di gioco che manca di astuzie. Comunque, la progettazione brillante dei livelli, con cinque mondi divisi in tre sezioni, fa sì che ci sia appena il tempo per accorgersi dei difetti. Uno di tali difetti è proprio il sistema di telecamere, controllato con i pulsanti C, che permette soltanto di girarsi di 90° in ciascuna direzione. In questo modo riuscire ad arrivare dietro a un palazzo pieno di gemme si rivela una vera e propria impresa. Inoltre, il gioco non diventa più difficile mano a mano che progrediamo, ma rimane sullo stesso livello di difficoltà. Così la mancanza di un'opzione di gioco per più giocatori si fa sentire ancora di più.

Riassumendo, non si tratta certo del gioco del secolo, ma è ben congegnato, divertente, e molto meglio del suo predecessore.



► Scappa Bomberman! Vai via e falla saltare!



il giudizio

aspetto

Carino. Non sfrutta mai a pieno le potenzialità del Nintendo 64 ma è colorato e, in certe occasioni, davvero molto bello.

giocabilità

È semplice ma offre abbastanza emozioni da farci continuare a giocare.

longevità

È facile, anche se il gioco è molto grande. Il fatto che non ci sia una modalità a più giocatori la accorcia un pochettino...

il meglio

Correre con una moto da neve su sottili lastre ghiacciate in paesaggi invernali...



il peggio

I rallentamenti e l'effetto pop-up nelle sezioni più affollate.



Ha i suoi difetti e manca di un vero punto di forza, ma forse questo gioco può comunque essere divertente.

69%

Se ci piace questo proviamo anche Bomberman 64, un'avventura simile in 3D. Altrimenti, ehm, non abbiamo molta scelta sul Nintendo 64.

2 CHE BOMBA!

Bombe. In Bomberman Hero non producono solo fuoco. Ecco qualche esempio di quello che possono fare...



▲ Queste non sono troppo complicate. Esplodono in cerchi di fuoco, seminando distruzione.



▲ Fantastico! Lanciamole contro un nemico e questi verrà intrappolato nel ghiaccio: potremo poi usarlo per arrampicarci fino al prossimo livello.



▲ Funzionano solo con i nemici "lumacosi", ma con loro fanno disastri.



▲ Raccogliamoli, inneschiamoli e facciamoli scoppiare da una distanza di sicurezza. Un po' come Goldeneye, ma non altrettanto bello.

I BOSS!

I giochi per un solo giocatore della serie di Bomberman sono sempre stati famosi per le battaglie epiche contro i boss. Ancora una volta, anche in Hero basterà individuare il loro punto debole e piantarci una marea di bombe.





BOMBERMAN HERO



PREZZO
L. 109.000

SVILUPPATORE
NINTENDO
EDITORE
NINTENDO

GIOCATORI
1-4
ALTRE VERSIONI
NESSUNA

F-ZERO X

Un altro grande classico di Nintendo viene convertito a 64 bit e, come abbiamo ormai imparato ad aspettarci, diventa un altro grandissimo successo. Allacciamoci le cinture e prepariamoci per la corsa della nostra vita.







OK, F-Zero X sembra un po' sospetto. È un po' troppo simile a un gioco per Super Nintendo. Questo è ironico, dal momento che le origini di questo gioco risalgono proprio a un bellissimo titolo a 16 bit: F-Zero. Un gioco che Miyamoto e la sua squadra di geni hanno cercato di emulare.

La ragione è questa: F-Zero X è il gioco che Nintendo avrebbe realizzato quando è uscito l'originale se avesse avuto a disposizione la tecnologia di oggi. La versione X è quel gioco per Super Ninendo, con l'aggiunta delle capacità spettacolari del Nintendo 64. Mario, Wave Race, Pilotwings e Mario Kart sono stati sottoposti a una revisione sostanziale dal punto di vista grafico. F-Zero no. La ragione è una sola: la velocità. Enorme. È molto semplice: ogni più piccolo particolare di F-Zero X è stato studiato in modo tale da far salire la lancetta del contachilometri il più in alto possibile. Nel gioco non importa nient'altro. Il risultato globale quindi è stupefacente. I percorsi sembrano tutti un po' troppo squadrati e bloccchettosi, mentre i fondali sembrano costituiti interamente di: a) mattoncini lego b) nebbiolina grigia o c) il nulla assoluto. Allo stesso modo, la presentazione grafica globale è un po' datata. Quando si vince una della Coppe, la telecamera riprende da vicino il nostro apparecchio sul podio e sullo sfondo si vedono i fuochi d'artificio. Questo è tutto! Eppure tutto questo non conta, perché se c'è mai stato un gioco basato interamente su una giocabilità travolgente e non sullo splendore dei poligoni, è proprio questo.

La velocità del gioco è semplicemente sbalorditiva. In Wipeout bisognava andare avanti nel gioco per vedere qualcosa di veramente veloce. In F-Zero X va tutto alla velocità della luce fin dall'inizio. I primi percorsi naturalmente sono piuttosto semplici, con grandi ovali circondati da mura per permettere ai principianti di impratichirsi con gli elementi di base della corsa... e pieni di avversari piacevolmente aggressivi. Mano a mano che andiamo avanti nelle varie Coppe sia i percorsi sia gli avversari si fanno più insidiosi. I tracciati si aprono in tubi e curve a gomito senza barriere, giri della morte e rettilinei serpeggianti.

La prima priorità degli altri concorrenti diventa inoltre la nostra eliminazione.

Comunque, come ha dimostrato Extreme G, i tracciati possono anche essere progettati perfetta-





1 ROSA SPARSO!

Ognuno dei 30 veicoli che si possono selezionare è protetto da uno scudo. Se andiamo a sbattere contro i bordi dei tracciati o contro un altro veicolo gli scudi si consumano (il livello si può controllare nella barra in alto a destra). Quando finiscono, il nostro veicolo esplode e siamo costretti ad abbandonare la gara. Comunque, su ogni pista ci sono delle strisce di pellicola rosa che, quando ci passiamo sopra, ci permettono di ricaricare gli scudi.







▲ È più veloce di qualsiasi cosa si possa immaginare. Non ci sono ostacoli sulla strada della velocità: né muri, né altri veicoli. Neanche i salti. Ehm, a meno che non li sbagliamo, nel qual caso si muore.



▲ L'"autobus rosa" come lo chiamiamo affettuosamente qui a Games Master. Tondo e rosa. Ma molto veloce.



▲ Congratulazioni! Un rispettabilissimo primo posto. Ben fatto!

2 PAVIMENTI SCIVOLOSI!

A mano a mano che le cose si fanno più difficili, fare curve strette diventa sempre più importante. Spingendo Z il nostro veicolo si gira sul fianco sinistro e ci permette di girare a sinistra quasi ad angolo retto. Ugualmente, premendo il pulsante laterale destro si va a destra. Sembra chiaro, no? Pronti, via!





▲ È questo il punto in cui il gioco inizia a mostrare i muscoli grafici. Magia? Proprio così! È una pausa piacevole dopo gli sprite funzionali ma poco rifiniti del gioco.

Dual Force Analog Controller

Prendi in pugno la realtà!

Vibrazioni reali per tutti i giochi



MANUALE IN ITALIANO

MAD CATZ

Stringi in pugno il tuo nuovo Pad e prova l'emozione dell' effetto Dual Force: le sue vibrazioni trasformeranno i tuoi giochi in scioccanti realtà. Con l'ultimo controller di Mad Catz sentirai tra le dita il massimo delle sensazioni di vibrazione ed al tatto un incredibile comfort.
Compatibile con tutti i giochi, ha una triplice modalità di controllo (Dual Force, Volante e Digitale), 2 motori bilanciati ad alta precisione ed è dotato di modalità turbo per ripetizione dell'azione: una prestazione davvero difficile da superare!

per PlayStation

www.3dplanet.it

3D PLANET
EMOZIONI MULTIMEDIALI

3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: info@3dplanet.it

GM CAPOLAVORO







mente, ma se il sistema di controllo è scarso, tanto che si rimbalza da una parte all'altra della pista, il gioco può diventare divertente quanto una seduta dal dentista. Fortunatamente, F-Zero X non ha di questi problemi principalmente grazie all'uso sublime del joystick analogico. La sensazione di movimento è fantastica. Possiamo sbandare per evitare gli altri con un tocco impercettibile del joystick, mentre per fare curve particolarmente strette si usano i pulsanti per il 'power-sliding' (supercurvatura) e si accelera con il pulsante B (ma solo dopo aver completato un giro). Il lato veramente adorabile di questo sistema di controllo si manifesta però quando si corre sui tracciati a tempo (Time Trial). La notizia migliore, comunque, è sicuramente che gli ultimi due terzi di F-Zero X sono veramente difficili, per cui chi si aspetta uno dei soliti giochi facili Nintendo dovrà ricredersi. È più difficile e più veloce di qualsiasi cosa abbiamo mai provato. È un altro titolo che non dovrebbe mancare nella collezione degli appassionati di Nintendo ossessionati dalla velocità.

3 ULTRAVELOCE!



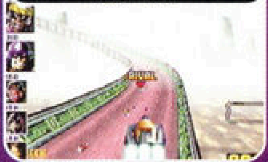
Allora, quali ostacoli incontreremo sul nostro cammino in F-Zero X? Games Master lo sa.

TUBI!



▲ Movimento a 360° lungo i bordi, ma se andiamo troppo in fretta e giriamo bruscamente... argh!!

SALTI!



▲ Grandi salti, ma quando siamo sospesi in aria non possiamo più controllare dove andremo a finire.

TUNNEL!



▲ Antipatici quando iniziano a farsi troppo tortuosi...

GIRI DELLA MORTE!



▲ Giri mozzafiato e curve strettissime. Questo veicolo sta per entrare in un secondo giro della morte.

ARCOBALENI!



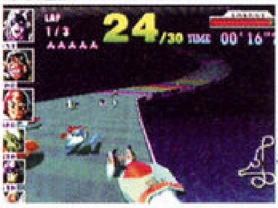
▲ Chi non ricorda la mitica Rainbow Road di Mario Kart? Questa è una variazione sul tema di F-Zero X.

MANI!

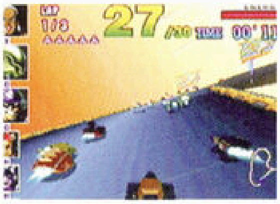


▲ L'ultimo percorso della coppa Jolly è a forma di mano, il che significa che ha un bel po' di curve!





▲ Palazzi. Non molto ben disegnati, a dire il vero, ma a 762 km/h non è che importi molto, vero?



▲ Ooops! La telecamera segue i nostri spostamenti, anche nelle curve più impervie.



▲ TRENTA veicoli. Se non ci sembrano abbastanza, siamo matti.





4 LA X INDICA IL TESORO!

Se si finisce il gioco a tutti i livelli di difficoltà in ciascuna delle quattro coppe standard si accede alla misteriosa Coppa X, una competizione costituita da percorsi generati in maniera completamente casuale. Ogni volta che ci si gioca, si corre su tracciati diversi. I percorsi sono costituiti da parti separate prese da tutti e 24 i tracciati standard. Una sorta di puzzle gigantesco, insomma!



▲ La vecchia Coppa X. Completamente casuale. Ogni tracciato è diverso dagli altri.

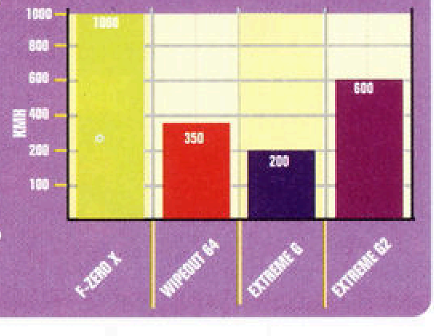


▲ Uno dei tracciati generati in maniera casuale. Non è pazzesco?



LO SPETTACOLO PIÙ VELOCE!

In questi giochi, non importa null'altro che la velocità. Quanto sono rapidi, alla fine?



"...ogni minimo particolare di F-Zero X è concepito per far salire la lancetta del contachilometri il più in alto possibile."

il giudizio

aspetto

Percorsi disegnati in maniera terribile e molto rozza. Servirebbe un bel po' di lavoro di rifinitura.

giocabilità

Ah, fantastica. Uno dei migliori giochi di corse per console. Il joystick analogico è sfruttato alla perfezione.

longevità

Le coppe del Re e Jolly sono difficili. E poi c'è la Coppa X. E la corsa a Tempo. E quella all'ultimo sangue...

il meglio

Il sistema di controllo. Più si gioca, più si vorrebbe giocare. Velocissimo, ma molto reattivo.



il peggio

L'aspetto grafico: sembra difficile credere che F-Zero X sia un gioco per Nintendo 64.



La decisione di Nintendo di non badare troppo a sottigliezze grafiche per assicurare una velocità mozzafiato ha prodotto un altro gioco di corse scintillante. Da comprare e giocare!

91%

Se ci piace questo proviamo Wipeout 64, che sta per uscire: è un titolo diverso, ma con una velocità molto simile. Ah, e forse anche Extreme G 2.

PlayStation

PREZZO
L. 99.000

SVILUPPATORE
CANDLELIGHT STUDIOS
EDITORE
TELSTAR

GIOCATORI
1-2
ALTRE VERSIONI
NESSUNA

ASSAULT

Il nostro dito indice freme dalla voglia di premere un grilletto? Sentiamo il bisogno di distruggere milioni di alieni con armi ultramassicce? Non ci può essere soluzione migliore di questa…



▲ Il primo schermo. Facciamo esplodere l'hovercraft e saremo in salvo. Non potremo proprio tornare indietro ora…

"Spasso". Il dizionario di Italiano per PlayStation lo descriverebbe come 'divertimento immediato che consiste nel far fuori orde infinite di nemici/alieni', e probabilmente userebbe Die Hard Trilogy o Time Crisis come i migliori esponenti del genere. Per quel che riguarda Assault... beh, vorrebbe rientrare nella stessa categoria. La verità è che non ha fatto esattamente centro.

Lo sappiamo, c'è poco su una PlayStation o un Nintendo, o una qualsiasi altra console, che riesca a divertire come ridurre un branco di nemici in poltiglia grazie all'ausilio di armi incredibili. Ha funzionato dai tempi di Space Invaders e funzionerà per chissà quanti anni ancora.

A rischio di sembrare degli stanchi e attempati videogiocatori insoddisfatti, però, dobbiamo ammettere che nel caso di Assault abbiamo davvero già visto tutto. Sono presenti le inverosimili esplosioni che rendono l'esperienza appagante e scenografica. Fin troppo spesso, però, ci ritroveremo a percorrere una piattaforma annientando semplicemente ogni cosa ci capiti a tiro. Per poi ricominciare.

Poi ancora un'altra volta, ma con fondali diversi e nemici colorati in maniera differente, finché non si arriva al cattivone di fine livello, che richiede molti più colpi per andare giù. Niente di difficilmente prevedibile, insomma.

Assault ha i suoi lati positivi, ovviamente, ma risulta penalizzato da quelli negativi. La telecamera si muove in maniera convincente, ma si attiene troppo spesso al normale scorrimento laterale, che significa non poter tornare indietro e prendere un power-up che avevamo mancato mentre lo schermo era infestato da esplosioni enormi.

Alcune armi sono fantastiche, ma capita spesso di incontrare astronavi già distrutte alle quali non avevamo neanche sparato. Comodo, ma non rende il gioco una vera sfida. La moto futuristica in stile Ritorno dello Jedi è un'altra gradita aggiunta. Dà anche un'idea del divertimento che possiamo trarre da Assault. È sostanzialmente una corsa a 150 all'ora. Il ritmo del gioco è decisamente rapido, ma proprio mentre ci stiamo godendo la velocità sfrenata subentra un rallentamento, soprattutto nella modalità a due giocatori. Forse è perché abbiamo già avuto modo di vedere Metal Gear Solid, fatto sta che ormai chiediamo davvero qualcosa di più a un gioco. Assault non soddisfa pienamente. Non è male assolutamente: gli appassionati degli sparatutto lo ameranno e ci sono abbastanza livelli per tenere occupato chiunque per settimane. Semplicemente gli mancano la raffinatezza, la grafica e il sonoro, che solo i grandi hanno.





▼ Il livello acquatico è una buona trovata, ma non sentiremo mai di stare effettivamente nuotando.

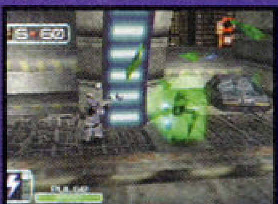
Le superfici di vetro sono grandi, ma purtroppo non potremo farle saltare in aria.



► Un raggio di energia attraversa un ponte di corde…

1 I MILLE VOLTI DI ASSAULT

I modi diversi in cui si può giocare Assault rappresentano il suo aspetto più riuscito. È sostanzialmente a scorrimento orizzontale, ma potremo sempre muoverci da e verso lo schermo, salire lungo ponti di corde e guadare corsi d'acqua. Talvolta correremo persino verso l'alto lungo le piattaforme!



▲ Questo è un tipico livello a scorrimento orizzontale: la norma, in Assault.



▲ Dall'alto di una piattaforma avremo un senso limitato di tridimensionalità.



▲ Naturalmente lo scorrimento non è solo orizzontale, ma anche verticale.



▲ Prendiamo la rampa e quindi facciamo fuoco a tutto ciò che si muove.

2 CATTIVI!

I nemici di fine livello sono davvero tosti: per sconfiggerne alcuni ci vogliono più di cinque minuti di fuoco ininterrotto. Ciò costringe a saltare e sparare in continuazione. Divertente.



▲ Il primo che incontreremo. Ha dei pericolosi artigli quindi stiamo molto attenti.



▲ Questo sembra incapace di farci alcun male, per non si sa quale strana ragione.



▲ Mentre i cattivi diventano più grandi, anche i power-up fanno lo stesso. Ottimo.



▲ **Circa cinque minuti più tardi. Ancora qui e non abbiamo subito un colpo!**



▲ A volte non ci sono nemici da distruggere, ma solo un'enorme arma.



▲ Diventa sempre più difficile, ma perderemo comunque più vite cadendo dalle piattaforme.





▲ La maggior parte dei nemici è molto ben disegnata, ma questo è davvero strano. Hanno cercato di ricreare un effetto "fantasma", ma in realtà sembra solo incompleto.



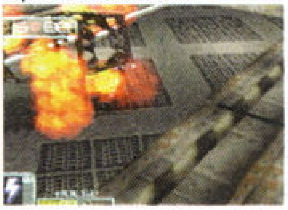


▲ Fatto! Sconfitto un grosso alieno, prepariamoci a un altro livello pieno di carneficina.

▼ Ancora quel salto! Questa parte di Assault ci farà venire il mal di testa.



▼ La grafica è di qualità alterna, ma le esplosioni sono eccezionali.





> Il ritmo del gioco si fa decisamente rapido, ma proprio mentre ci stiamo godendo la velocità sfrenata, arriva un rallentamento...

il giudizio

aspetto

Nulla di speciale. Un sacco di musiche techno al di sotto della media.

giocabilità

Divertente per i primi livelli, ma solo i livelli speciali in moto prevengono la noia sul lungo termine.

longevità

Alcuni dei nemici di fine livello sono difficili da battere, ma per farlo non servirà alcuna abilità.

il meglio

Il livello della moto. Semplicemente perché non ce l'aspettiamo e l'adrenalina sale alle stelle.



il peggio

Saltare dalle piattaforme: con la telecamera mal posizionata perderemo una vita ogni volta.



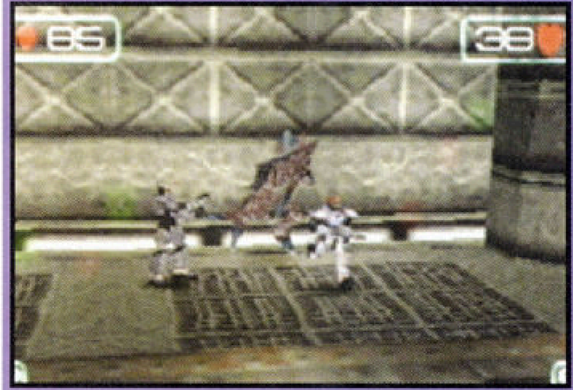
Se vogliamo ammazzare tutto e tutti, compriamolo. È divertente. Se vogliamo usare il cervello, invece, faremmo meglio a pensarci bene...

65%

Se ci piace questo adoreremo qualsiasi cosa che ha a che fare con le sparatorie. Come abbiamo già detto, proviamo Die Hard Trilogy o Time Crisis.

3 UNO CONTRO L'ALTRO!

Se una folle carneficina è ciò che vogliamo, allora siamo arrivati nel posto giusto. Costringiamo qualcuno a giocare con noi e iniziamo a giocare in modalità due giocatori. Prepariamoci ad assistere a un macello di esplosioni, pezzi di alieni e armi laser. È bello da vedere e anche da giocare. Stupirà indubbiamente anche gli spettatori!

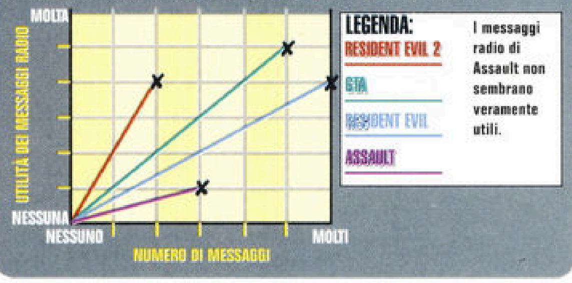


▲ Affrontare gli alieni in due cambia radicalmente il modo in cui si gioca ad Assault. Senza libertà di movimento, infatti, le cose si fanno decisamente più difficili.



RADIO-GA-GA!

I messaggi radio in Assault non c'entrano molto con quanto sta per accadere. Ecco un paragone con altri titoli...



Games Master

F.A.Q.

Per diventare il campione del ring!



p77

SERVIZIO SEGRETI

Games Bond anche questo mese ci tiene aggionati!



p82

TRUCCHI E SOLUZIONI





WWF WAR ZONE F.A.Q.

Indossano abiti ridicoli, si fanno male a vicenda e ricevono somme vergognose per farlo. L'ultima parte è fuori dalla nostra portata, ma seguendo le indicazioni di questa guida diventeremo presto i campioni della WWF e i signori del ring...

COLPI DI GRAZIA

Perché possiamo attuare un colpo di grazia occorrerà che l'energia del nostro avversario sia sul rosso.



Stone Cold Steve Austin
Stone Cold Stunner: destra, destra, presa
Quando: durante una presa

HBK Shawn Michaels
Sweet Chin Music: destra, giù, su, calcio + blocco
Quando: entrambi i lottatori in piedi

Hunter Hearst Helmsley
The Pedigree: destra, giù, S, pugno + presa
Quando: entrambi i lottatori in piedi

The Undertaker
Tombstone Piledriver: giù, giù, giù, pugno + presa
Quando: entrambi i lottatori in piedi

"The Black Hart" Owen Hart
The Sharpshooter: sinistra, sinistra, su, calcio + blocco
Quando: trovandosi ai piedi di un avversario a terra

"The Rock" Rocky Maivia
The Rock Bottom: destra, destra, su, pugno + presa
Quando: entrambi i lottatori in piedi

Faarooq
The Dominator: su, su, su, presa + blocco
Quando: entrambi i lottatori in piedi

Mankind/Cactus Jack/Dude Love
Mandible Claw: destra, sinistra, su, presa + blocco
Quando: entrambi i lottatori in piedi, oppure trovandosi vicino alla testa di un avversario a terra

Goldust
Curtain Call: sinistra, giù, giù, presa + blocco
Quando: trovandosi alle spalle dell'avversario

Ken Shamrock
Ankle Lock Submission: sinistra, destra, su, calcio, presa
Quando: trovandosi vicino ai piedi di un avversario al tappeto

Bret "Hitman" Hart
The Sharpshooter: sinistra, sinistra, su, calcio + blocco
Quando: trovandosi ai piedi di un avversario a terra

"The British Bulldog" Davey Boy Smith
Running Powerslam: su, giù, presa
Quando: durante una presa

Ahmed Johnson
Pearl River Plunge: destra, sinistra, su, calcio + blocco
Quando: entrambi i lottatori in piedi

Kane
Tombstone Piledriver: giù, giù, giù, pugno + presa
Quando: entrambi i lottatori in piedi

Headbanger Mosh
Mosh Pit: sinistra, destra, su, presa + blocco
Quando: l'avversario a terra e il giocatore in piedi dietro

Headbanger Thrasher
Stage Dive: destra, su, su, pugno + calcio
Quando: l'avversario a terra e il giocatore in piedi dietro

SEZIONE TRUCCHI

Per poter utilizzare questi codici dobbiamo prima accedere al Basement Cheat Menu premendo L e R sullo schermo Mode Select. Inoltre, ricordiamoci che dobbiamo anche vincere in modalità Challenge, nell'opzione Solo o Vs. Computer. Non possiamo quindi giocare contro un avversario in carne e ossa.



Per avere accesso a Dude Love e a Cactus Jack
Vinciamo il titolo mondiale con Mankind. Addosso!

Per avere accesso a Rattlesnake
Per ottenere Rattlesnake, uno Steve Austin super-potenziato, non dobbiamo fare altro che combattere con un personaggio a nostra scelta fino a totalizzare almeno 40 punti attributo e superare quindi la modalità Challenge a livello medio o difficile.

Per avere accesso a Sue la Ragazza del Ring

Vincere in modalità Challenge a livello medio o difficile con Bret od Owen Hart.

Modalità Beans
Vincere in modalità Challenge a livello medio o difficile con uno dei due Headbanger.

Testoni
Vincere in modalità Challenge a livello medio o difficile con Bulldog o Rock.

Wrestler barcollanti
Nelle biografie, teniamo premuti L e R nello stesso momento. Dopo circa cinque secondi il nostro wrestler comincerà ad avere dei problemi.

Extra Cold
Vinciamo in modalità Challenge a livello medio o difficile con Steve Austin.

Extra Gold
Vinciamo in modalità Challenge a livello medio o difficile con Goldust.

Modalità Giant
Vinciamo in modalità Challenge a livello medio o difficile con Ahmed.

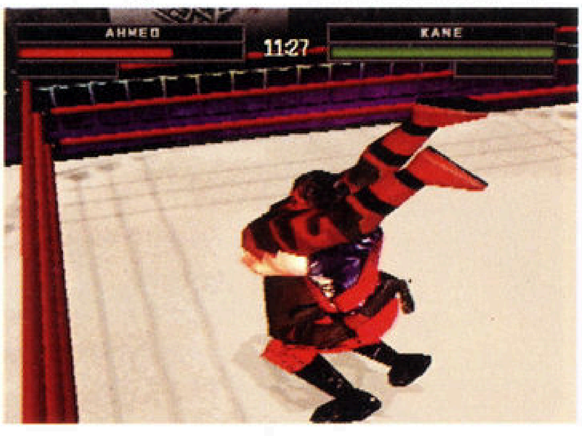
Notte delle signore
Vinciamo in modalità Challenge a livello di difficoltà medio o massimo con HBK Shawn Michaels o con lo spaventoso Tripla H.

New Duds
Vinciamo in modalità Challenge a livello medio o difficile con Kane.

Niente blocchi
Vinciamo in modalità Challenge a livello medio o difficile con Shamrock.

Niente misuratori
Vinciamo in modalità Challenge a livello medio o difficile con Undertaker.

Modalità Polished
Vinciamo in modalità Challenge a livello medio o difficile con Kane.



HO CREATO UN MOSTRO!

Entriamo in modalità Crea un Wrestler e inseriamo questi valori per divertirci un po'.



Lara Croft
Sesso: femminile
Faccia: 2
Capelli: all'indietro
Maglietta: Avventura
Calzoncini: Safari
Cintura: Catena 2
Stivali: Marroni
Guanti: Senza dita
Accessori: Occhiali da sole 3

Duke Nukem
Sesso: maschile
Tipo fisico: Muscoloso
Faccia: 1
Capelli: Castani
Accessori: Occhiali da sole 3
Accessori: Pallottole
Calzoncini: Jeans
Cintura: Borchiata
Stivali: Neri

Marilyn Manson
Colore della pelle: 1(99)
Tipo di pelle: normale
Tipo fisico: magro
Maschera: truccato
Maglietta: diamante
Guanti: lunghi
Calzoncini: cuoio 1
Stivali: neri
Mosse: non contano
Personalità: ribelle
Musica: Kane o Mosh: Thrasher

James Bond
Colore della pelle: 1
Tipo di pelle: normale
Tipo fisico: medio
Faccia: 1
Capelli: con scriminatura 8/60
Maglia/Giacca: Smoking 1
Scarpe/stivali: scarpe: nere 1
Calzoncini/Calzoni: Cuoio 1
Ginocchiere: nessuna
Accessori: nessuno
Cintura: cuoio
Mosse: Kane o Stone Cold
Musica: River Dance

Spice girl: Posh
Colore della pelle: 3 (49)
Tipo di pelle: normale
Faccia: 5 (49)
Capelli: scuri 0/0
Calzoncini: cuoio 1 0/0
Scarpe: nere 1 0/0
Attributi: tutto a livello 5
Mosse: Twist
Personalità: la preferita dai fan
Musica: Kick Me Once

Spice girl: Baby
Colore della pelle: 1 (69)
Tipo di pelle: normale
Capelli: ossigenati e lunghi 12/27
Stivali: rossi 2 96/99
Maglia: striscia rossa 0/81
Calzoncini: striscia rossa 0/81
Attributi: tutti a livello 5
Mosse: Twist
Personalità: preferita dai fan
Musica: Kick Me Once



Spice girl: Ginger
Colore della pelle: 1 (27)
Tipo di pelle: normale (27)
Tipo fisico: medio
Faccia: 4 (27)
Capelli: tirati indietro 5/88
Maglia: Bandiera 2 0/99
Calzoncini: stellati 72/99
Stivali: bianchi e neri 60/99
Attributi: tutti a livello 5
Mosse: Twist
Personalità: preferita dai fan
Musica: Kick Me Once

Spice girl: Scary
Colore della pelle: 2 (99)
Tipo di pelle: normale (99)
Tipo fisico: medio
Faccia: 2 (99)
Capelli: scuri 0/0
Maglia: pelle di leopardo 9/59
Calzoncini: zebrati 52/78
Stivali: bianchi e neri 0/0
Attributi: tutti a livello 5
Mosse: Twist
Personalità: preferita dai fan
Musica: Kick Me Once

Spice girl: Sporty
Colore della pelle: 3 (99)
Tipo fisico: medio
Faccia: 3 (99)
Capelli: scuri 0/0
Maglietta: sportiva 0/99
Calzoncini: generici 62/96
Scarpe: da ginnastica 0/0
Attributi: tutti a livello 5
Mosse: Twist
Personalità: preferita dai fan
Musica: Kick Me Once





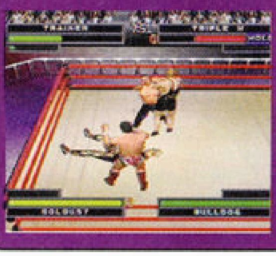


Royal Rumble (solo per Nintendo 64)

Per scaraventare un avversario al di là delle corde, dobbiamo spingerlo verso il limite del ring finché non tocca le corde. Premiamo quindi R-R-blocco o L-L-blocco (come per l'Irish Whip). Di solito funziona meglio se siamo rivolti direttamente verso le corde mentre l'avversario è rivolto dall'altra parte rispetto a noi.







▲ Si tratta solo di stare alla larga da tutti e quindi di battere l'ultimo tizio che rimane dentro. Facile.

ARRIVANO I NOSTRI

Inserendo uno dei seguenti codici durante un incontro faremo arrivare il wrestler corrispondente. Attenzione, però: la modalità di gioco passerà all'incontro con handicap e dopo l'incontro saremo squalificati.

Ahmed Johnson
L1+L2+R1+R2+Su+Blocco

Bret Hart
L1+L2+R1+R2+Sinistra+Presa

Faarooq
L1+L2+R1+R2+Su+Pugno

Goldust
L1+L2+R1+R2+Destra+Pugno

Kane
L1+L2+R1+R2+Giù+Pugno

Ken Shamrock
L1+L2+R1+R2+Giù+Calcio

Mankind
L1+L2+R1+R2+Su+Presa

Mosh
L1+L2+R1+R2+Giù+Blocco

Owen Hart
L1+L2+R1+R2+Sinistra+Blocco

Shawn Michaels
L1+L2+R1+R2+Sinistra+Pugno

Steve Austin
L1+L2+R1+R2+Su+Calcio

The British Bulldog
L1+L2+R1+R2+Sinistra+Calcio

La Roccia
L1+L2+R1+R2+Destra+Calcio

Il Becchino
L1+L2+R1+R2+Destra+Blocco

Thrasher
L1+L2+R1+R2+Giù+Presa

Triple H
L1+L2+R1+R2+Destra+Presa

Questo gli lascerà il segno fino a domani mattina!

Non sono simpatici e probabilmente non ci faranno guadagnare molti amici, ma dobbiamo assolutamente imparare alcuni di questi sporchi trucchetti se vogliamo vincere...

- Quando l'avversario è sul proscenio e noi ci troviamo sul ring, possiamo fargli un Suplex utilizzando una presa, oppure colpirlo con un pugno o con un calcio sbattendolo fuori, usando rispettivamente Calcio o Pugno.

- Quando l'avversario si trova sul ring vicino alle corde e noi ci troviamo sul proscenio, possiamo spingerlo fuori usando una presa, o sferrargli un pugno usando Pugno o Calcio. Da questa posizione infatti è impossibile sferrare un calcio: anche il pulsante Calcio serve per il pugno.

- Quando l'avversario si trova sul pavimento dell'arena e noi siamo sul ring, possiamo attaccarlo all'esterno posizionandoci vicino alle corde e premendo Calcio o Pugno (la mossa può essere uno Slingshot Dropkick, un Flying Clothesline, eccetera, a seconda del personaggio che stiamo usando).

- Quando l'avversario si trova sul pavimento dell'arena e noi siamo sul ring, possiamo compiere una mossa rapida verso l'esterno correndo verso le corde in direzione dell'avversario e premendo Pugno (di solito effettueremo così uno Slingshot Cross Body Block), Calcio (Slingshot Diving Dropkick) o una presa subito prima di rimbalzare contro le corde. Boing!

- Quando l'avversario si trova sul ring o sul proscenio e noi ci troviamo sul pavimento dell'arena, possiamo trascinarlo fuori utilizzando Calcio, Pugno o una presa. Ricordiamoci però che non possiamo usare il Calcio se anche l'avversario si trova sul proscenio

- Quando l'avversario è intrappolato in uno degli angoli, possiamo usare Pugno, Calcio o una presa per sbattergli la faccia contro il paletto. Per effettuare un Belly-to-Back Suplex, utilizziamo destra-presa o sinistra-presa.

Incontri con la gabbia d'acciaio

- Quando ci troviamo sopra la gabbia, premiamo Giù per scendere (cadremo semplicemente all'indietro se l'energia dell'avversario non è sul rosso), oppure Pugno, Calcio o una presa per lanciarci addosso all'avversario. La mossa effettuata varia a seconda che l'avversario si trovi in piedi o a terra.

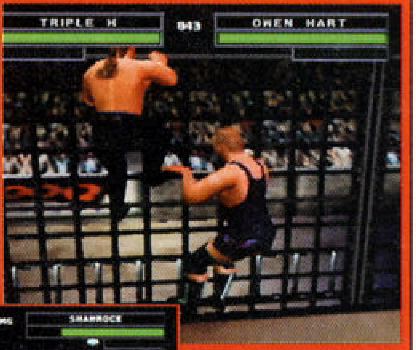
- Quando l'avversario è sopra la gabbia, possiamo scuoterla per farlo cadere utilizzando una presa (a meno che non sia già uscito).

- Quando ci troviamo fra l'avversario e la parete della gabbia, premiamo D-pugno o S-pugno per sbattergli la testa contro la gabbia. Ahi!

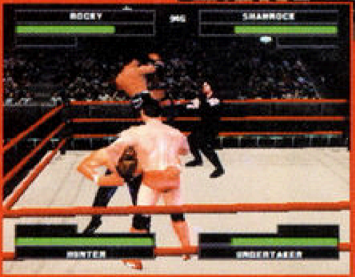
Incontro Tag Team

- Per rivolgerci contro un altro avversario in un incontro Tag Team, premiamo il tasto per arrampicarsi.

- Per chiamare il nostro compagno in un incontro Tag Team, voltiamoci verso di lui quando ci troviamo vicini.



▲ Se riusciamo a uscire per primi dalla gabbia la vittoria sarà nostra: ma non sarebbe meglio infliggere un po' di dolore all'avversario, prima? Certo che è meglio... siamo esseri umani, dopotutto.

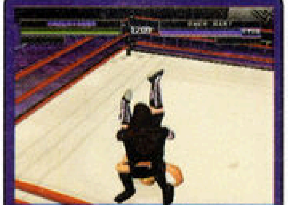


◄ Quando in un incontro Tag Team ci sono tutti e quattro gli uomini sul ring succede un pandemonio.

I NOSTRI SISTEMI PREFERITI PER FARE DEL MALE ALLA GENTE...

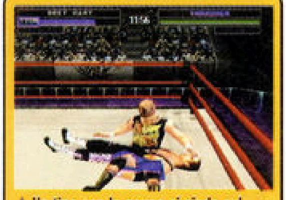
Undertaker

Dietro l'avversario
Side slam (colpo segreto)
sinistra o destra, sinistra o destra, presa, presa
Choke slam: sinistra o destra, non sinistra o destra, presa
All'angolo (di fronte)
Top rope superplex (colpo segreto)
su o giù, su o giù
All'angolo (alle spalle)
Sbattere la testa dell'avversario contro il sostegno (ripetutamente)
All'angolo (correndo)
Charging Clothesline
pugno
Ready
Colpo alla gola: giù, su, presa
Prese a terra (alla testa)
Painkiller
su o giù
Colpi a terra (correndo)
Falling Headbutt
presa
Quando l'avversario è in corsa
Spinebuster (colpo segreto)
sinistra o destra, presa
In corsa
Spinning neck breaker
presa


▲ Perché non gli dà semplicemente un morso sul sedere per tirarsene fuori?

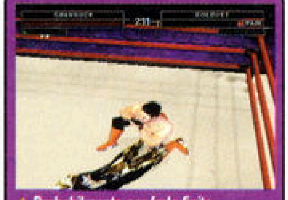
Thrasher

Dietro l'avversario
Brainbuster
sinistra o destra, su o giù, presa
All'angolo (di fronte)
Super plex (colpo segreto)
sinistra o destra, giù
All'angolo (alle spalle)
Pugno per mandare l'avversario con la testa contro il paletto
All'angolo (correndo)
Charging butt bump
Calcio
Prese a terra (ai piedi dell'avversario)
Boston crab (colpo segreto)
sinistra o destra, giù
Colpi a terra (stando in piedi)
Standing moonsault (di lato) giù, pugno
Avversario in corsa
Hurricanranna (colpo segreto)
su o giù, calcio
Calci/Pugni
Haymaker
su o giù, pugno
In corsa
Spezza-collo rotante


▲ Un tipo con la gonna si siede sul nostro torace. È il caso di cominciare a preoccuparsi...

Shamrock

Alle spalle dell'avversario
Belly back suplex (colpo segreto)
sinistra o destra, su, presa
All'angolo (di fronte)
Top rope superplex (colpo segreto)
su o giù
All'angolo (alle spalle)
Pump handle slam
sinistra o destra, presa
All'angolo (correndo)
Pugno Avalanche
Prese a terra (ai piedi dell'avversario)
Shamrock ankle lock (colpo segreto)
sinistra o destra
Prese a terra (trovandosi vicino alla testa dell'avversario)
Fuji arm bar (colpo segreto)
su o giù, sinistra o destra, su o giù, pugno
Colpi a terra (trovandosi in piedi)
Standing moonsault (di lato)
giù, pugno
Avversario in corsa
Hurricanranna (colpo segreto)
su o giù, calcio
Calci/Pugni
Pugno Discus
su o giù, pugno


▲ Probabilmente per farla finita basterebbe annusare i suoi piedi dopo un faticoso combattimento.

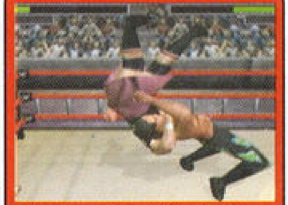
Mosh

Alle spalle dell'avversario
German suplex (colpo segreto) sinistra o destra, sinistra o destra, presa, presa
Brainbuster
sinistra o destra, su, calcio
All'angolo (di fronte)
Hurricanranna (colpo segreto) sinistra o destra
Dall'angolo (in corsa)
Charging butt bump
calcio
Prese a terra (ai piedi dell'avversario)
Wishbone leg splitter (colpo segreto)
sinistra o destra, su o giù
Colpi a terra (stando in piedi)
Standing moonsault (di lato) giù, pugno
Colpi a terra (correndo)
Presa Splash
Avversario in corsa
Sidewalk slam (colpo segreto) sinistra o destra, pugno
Calci/Pugni
Calci/Pugni
Drop kick su, calcio
In corsa
Placcaggio con pugni
presa


▲ Lo senti quello scricchiolio nella cassa toracica? Sei 'game over', amico mio.

Shawn

Alle spalle dell'avversario
German suplex (colpo segreto) sinistra o destra, sinistra o destra, presa, presa
Piledriver
sinistra o destra, su o giù, presa
All'angolo (di fronte)
Top rope superplex (colpo segreto)
su o giù
All'angolo (di corsa)
Calcio a valanga
Prese a terra (ai piedi dell'avversario)
Figure four leglock (colpo segreto)
sinistra o destra, su o giù, sinistra o destra, calcio
Colpi a terra (in piedi)
Standing moonsault
giù, pugno
Colpi a terra (in corsa)
Running elbow drop
presa
Avversario in corsa
Hurricanranna (colpo segreto) su o giù, calcio
Calci/Pugni
Pugno Discus
su o giù, pugno
In corsa
Hurricanranna (colpo segreto) pugno + presa


▲ Lascia che ti mostri il mio sistema speciale per rifarti il mento.

Rocky

Alle spalle dell'avversario
Cross face chicken wing calcio, presa
Inverted atomic drop su o giù, pugno
All'angolo (di fronte)
Top rope superplex (colpo segreto) sinistra o destra, su
All'angolo (alle spalle)
Testa contro il paletto calcio (più volte)
Prese a terra (ai piedi dell'avversario)
Stf (colpo segreto) su o giù
Prese a terra (alla testa)
Torsione del braccio su o giù, su o giù, pugno
Colpi a terra (in piedi)
Falling headbutt giù, calcio
Avversario in corsa
Hurricanranna (colpo segreto) su o giù, calcio
Calci/Pugni
Pugno Discus su o giù, pugno
In corsa
Crocifissione presa



▲ Ah, quanto è dolce: un abbraccio prima del colpo di grazia.

Owen

Alle spalle dell'avversario
German suplex (colpo segreto) sinistra o destra, sinistra o destra, su, presa, presa
Piledriver su o giù, non su o giù, pugno
All'angolo (di fronte)
Per arrampicarsi sul paletto e sferrare pugni pugno (più volte) giù, calcio
All'angolo (correndo)
Calcio Avalanche
Prese a terra (ai piedi dell'avversario)
Wishbone leg splitter su o giù, non su o giù, calcio
Colpi a terra (in piedi)
Splash giù, pugno
Colpi a terra (correndo)
Falling Headbutt presa
Avversario in corsa
Running belly belly plex presa
Calci/Pugni
Drop kick su o giù, calcio
In corsa
Calcio Spinning Heel Calcio



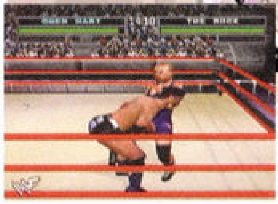
▲ Ora ti farò un nodo da marinaio alle gambe.





▲ La sua voce salirà di qualche ottava dopo quella ginocchiata.

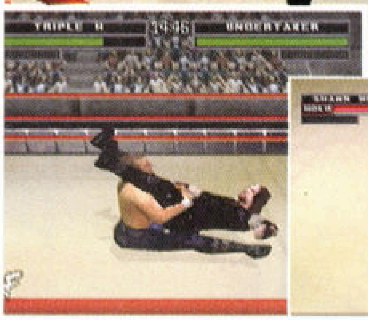
▼ Non chiedevamo di meglio che un primo piano del cavallo dei pantaloni di un wrestler. Eccoci accontentati.







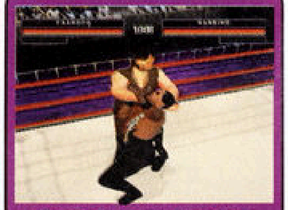






Mankind

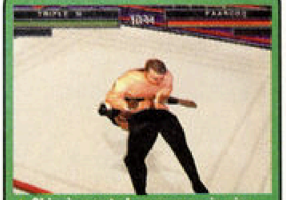
Alle spalle dell'avversario
Reverse ddt su o giù, su o giù, pugno, presa
Power bomb
sinistra o destra, giù, pugno
All'angolo (di fronte)
Tree of woe su o giù, su o giù, pugno
All'angolo (in corsa)
Charging clothesline calcio
Prese a terra (ai piedi dell'avversario)
Reverse indian deathlock (colpo segreto) sinistra o destra
Prese a terra (alla testa dell'avversario)
Painkiller su o giù, non su o giù, pugno
Colpi a terra (stando in piedi)
Running knee drop calcio
Avversario in corsa
Power slam (colpo segreto) su o giù, presa
Colpi in corsa
Placcaggio con pugni presa



▲ Ficcargli le dita in gola non è una buona idea, dopo i pasti.

Hunter

Alle spalle dell'avversario
Cobra clutch calcio + presa
Northern lights suplex su o giù, presa
All'angolo (di fronte)
Top rope superplex su o giù, su o giù, presa
All'angolo (in corsa)
Avalanche kick
Prese a terra (ai piedi dell'avversario)
Texas cloverleaf su o giù, non su o giù, calcio
Prese a terra (stando vicino alla testa dell'avversario)
Blatant Choke (colpo segreto) sinistra o destra, giù
Colpi a terra (stando in piedi)
Falling headbutt giù, calcio
Colpi a terra (in corsa)
Running knee drop calcio
Avversario in corsa
Power slam (colpo segreto) su o giù, presa
Colpi in corsa
Blocco incrociato al corpo presa



▲ Chissà quanto hanno preso in giro Hunter Hearst Helmsley a scuola, con un nome del genere.

Goldust

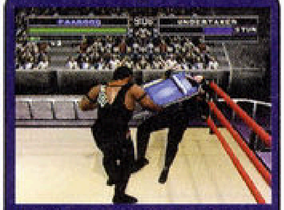
Alle spalle dell'avversario
Abdominal stretch kick presa
Bulldog sinistra o destra, su, pugno
All'angolo
Top rope superplex su o giù, su o giù, presa
All'angolo (alle spalle)
Testa contro il paletto calcio (più volte)
All'angolo (di corsa)
Charging clothesline presa
Prese a terra (ai piedi dell'avversario)
Headbutt all'inguine (colpo segreto) sinistra o destra, su, non sinistra o destra, calcio
Prese a terra (alla testa dell'avversario)
Stump puller su o giù, non su o giù, pugno
Colpi a terra (stando in piedi)
Colpo a piedi uniti giù, calcio
Avversario in corsa
Back body drop (colpo segreto) su o giù, pugno
Calci/Pugni
Montante europeo su o giù, pugno
In corsa
Montante in ginocchio presa



▲ Goldust dovrebbe licenziare in tronco il suo truccatore. L'oro non è di moda quest'anno.

Farooq

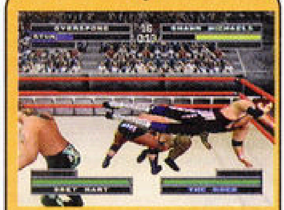
Alle spalle dell'avversario
Atomic drop
sinistra o destra, sinistra o destra, calcio + presa
Power bomb
su o giù, sinistra o destra, presa
All'angolo (di fronte)
Top rope superplex su o giù, su o giù, presa
All'angolo (alle spalle)
Pump handle slam
su o giù, presa
Prese a terra (ai piedi dell'avversario)
Boston crab
sinistra o destra, giù, non sinistra o destra, calcio
Prese a terra (alla testa dell'avversario)
Camel clutch (colpo segreto)
sinistra o destra, su
Colpi a terra (in piedi)
Falling headbutt
giù, calcio
Avversario in corsa
Sidewalk slam (colpo segreto) sinistra o destra, pugno
Calci/Pugni
Choke
su o giù, pugno



▲ Vuoi la mia sedia? Certo che te la do, amico... dritta in faccia!

Bret

Alle spalle dell'avversario
Atomic drop
su o giù, su o giù, pugno + presa
Samoan drop
sinistra o destra
All'angolo (di fronte)
Per salire sul paletto e colpire
pugno (più volte)
Prese a terra (ai piedi dell'avversario)
Headbutt all'inguine
su o giù, non su o giù, calcio
Prese a terra (alla testa)
Painkiller (colpo segreto)
sinistra o destra, su o giù
Colpi a terra (in piedi)
Driving elbow smash
giù, pugno (il pugno più volte)
Avversario in corsa
Power slam (colpo segreto) su o giù, presa
Calci/Pugni
Avambraccio interno
sinistra o destra, pugno
In corsa
Crocifissione (colpo segreto)
pugno + presa



▲ Per qualche ragione, i calci volanti non funzionano quando non c'è lì nessuno.

ARRIVANO I NOSTRI

Inserendo uno di questi codici durante un incontro richiameremo il wrestler corrispondente. Attenzione, però: la modalità di gioco passerà all'handicap match, e dopo l'incontro saremo dichiarati sconfitti per squalifica.

Ahmed Johnson
L + R + Z + Su + Blocco

Bret Hart
L + R + Z + Sinistra + Presa

Faarooq
L + R + Z + Su + Pugno

Goldust
L + R + Z + Destra + Pugno

Kane
L + R + Z + Giù + Pugno

Ken Shamrock
L + R + Z + Giù + Calcio

Mankind
L + R + Z + Su + Presa

Mosh
L + R + Z + Giù + Blocco

Owen Hart
L + R + Z + Sinistra + Blocco

Shawn Michaels
L + R + Z + Sinistra + Pugno

Steve Austin
L + R + Z + Su + Calcio

The British Bulldog
L + R + Z + Sinistra + Calcio

The Rock
L + R + Z + Destra + Calcio

Undertaker
L + R + Z + Destra + Blocco

Thrasher
L + R + Z + Giù + Presa

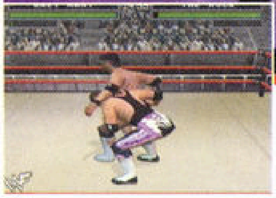
Triple H
L + R + Z + Destra + Presa

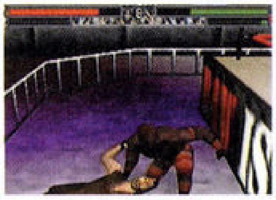


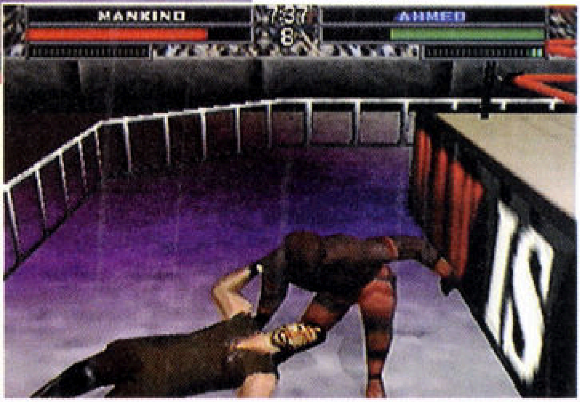


▲ Lo spettacolo da ventriloquo di Steve Austin necessita ancora di qualche prova, soprattutto se ha deciso di usare Shawn Michaels come pupazzo.

◄ Goldust ha aspettato un lento prima di invitare Faarooq a ballare.







Bulldog

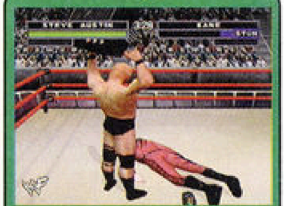
Alle spalle dell'avversario
Atomic drop
su o giù, su o giù, calcio + presa
Charging powerslam (colpo segreto)
su o giù
All'angolo (di fronte)
Oklahoma stampede
sinistra o destra, sinistra o destra, calcio
All'angolo (alle spalle)
Pump handle slam
su o giù, presa
Prese a terra (ai piedi dell'avversario)
Texas cloverleaf su o giù, non su o giù, calcio
Prese a terra (alla testa dell'avversario)
Stump puller su o giù
Avversario in corsa
Power slam (colpo segreto)
su o giù, presa
Calci/Pugni
Avambraccio
sinistra o destra, pugno
In corsa
Crocifissione (colpo segreto)
pugno + presa



▲ Cavolo, amico, questo deodorante proprio non funziona!

Steve Austin

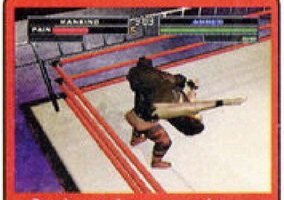
Alle spalle dell'avversario
Reverse ddt (colpo segreto)
sinistra o destra, presa
Brainbuster
sinistra o destra, non sinistra o destra, pugno
All'angolo (di fronte)
Top rope superplex
su o giù, su o giù, presa
All'angolo (alle spalle)
Pump handle slam
su o giù, presa
All'angolo (in corsa)
Charging clothesline presa
Prese a terra (ai piedi dell'avversario)
Stf (colpo segreto)
su o giù
Prese a terra (alla testa dell'avversario)
Painkiller (colpo segreto)
sinistra o destra, su o giù
Colpi a terra (stando in piedi)
Driving elbow smash
giù, pugno (il pugno più volte)
Calci/Pugni
Haymaker su o giù, pugno
In corsa
premere pugno



▲ Beh, se non volevi vedere Canale Cinque bastava che lo dicessi.

Ahmed

Alle spalle dell'avversario
Belly back suplex (colpo segreto)
sinistra o destra, su, presa
Samoan drop
sinistra o destra, calcio
All'angolo (di fronte)
Overhead press
su o giù, su o giù, presa
All'angolo (alle spalle)
Pump handle slam
su o giù, presa
Prese a terra (ai piedi dell'avversario)
Wishbone leg splitter
su o giù
Prese a terra (alla testa dell'avversario)
Painkiller (colpo segreto)
sinistra o destra, su o giù
Colpi a terra (in piedi)
Splash giù, pugno
Avversario in corsa
Spezza - spina dorsale (colpo segreto)
sinistra o destra, presa
Calci/Pugni
Avambraccio interno
su o giù, pugno



▲ Possiamo solo supporre che Mankind sia stanco e che Ahmed lo stia portando a casa.

SERVIZIO SEGRETI



I trucchi del mese raccolti dal nostro mitico esperto Games Bond





FINAL FANTASY 7 PSX

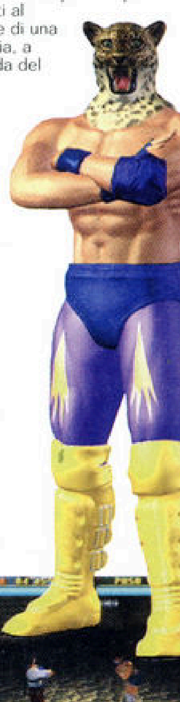
Trucco Utile

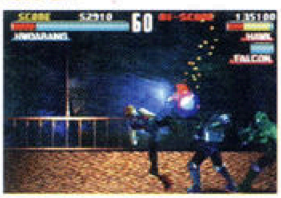
Questo trucco tornerà utile a tutte le persone a cui servono disperatamente una montagna di gil. Quando uno dei nostri Materia All raggiunge il livello Master, vendiamolo e otterremo circa 1.400.000 gil (scusate se è poco). Inoltre, cerchiamo di mettere da parte i GP che guadagneremo al Golden Saucer. Quando ne avremo una discreta quantità parliamo con la signora in rosa che troveremo nella Wonder Square. Ci saprà dire quanti GP abbiamo in saccoccia e ci offrirà i seguenti oggetti.

500 GP:
Carob Nut (una noce utilizzata per allevare i Chocobo azzurri, verdi e neri)

1000 GP:
Gill Plus Materia (aumenta il quantitativo di gil ottenuti al termine di una battaglia, a seconda del livello)

2000 GP:
EXP Plus Materia (aumenta il quantitativo di punti esperienza ottenuti al termine di una battaglia, a seconda del livello)







FINAL FANTASY 7 PSX



Altro Trucco

Se usiamo l'incantesimo Cure o una qualsiasi opzione su un nemico non-morto (scheletri, zombie, navi fantasma e così via) gli infliggeremo un sacco di danni e potremo addirittura ucciderlo.

Saltare i livelli

Se inseriamo il nome Fuji al posto di quello di Cloud cominceremo a giocare con un personaggio del 13esimo livello con 2000 punti ferita.

FINAL FANTASY 7 PSX

Finale Nascosto

Innanzitutto dovremo eliminare tutte le Weapon (la Ruby Weapon nel deserto vicino al Golden Saucer, l'Emerald Weapon sott'acqua e la Ultimate Weapon che svolazza per aria). Fatto ciò sconfiggiamo Sephiroth, dopodiché potremo assistere al finale "standard". Ora avremo bisogno di un po' di pazienza, perché cominceranno i titoli di coda e ce li dovremo sorbire per forza. Giunti alla fine però potremo assistere al vero finale. Urrà...

Nota: per sconfiggere le due Weapon più toste abbiamo utilizzato Cloud, Cid e Barret. Avremo bisogno di questi due oggetti

1) La Ultimate Sword di Cloud (uccidiamo la Ultimate weapon per ottenerla).
2) Il Venus Gospel di Cid (ce lo darà il vecchio a Rocket Town, dopo che il razzo sarà partito).
3) Il Missing Score di Barret (lo troveremo mettendo Barret nel party quando andremo a cercare Hojo per ucciderlo).

Inoltre potremo ottenere l'Omnislash (il quarto Limit di Cloud) raccogliendo punti nella Battle Arena nel Golden Saucer. È una cosa un po' laboriosa ma ne vale la pena, senz'altro. Avremo anche bisogno dei materia Phoenix e Final Attack, da usare collegati.

FINAL FANTASY 7 PSX

Ennesimo Trucco

Portiamo Barret al livello 70, diamogli il Missing Score e il Wizard Bracelet, quindi rifiliamogli questi Materia:
5 HP Plus (Livello 1)
Summon Phoenix (Livello 2)
Time (Livello 2)
Barrier (Livello 2)
Full Cure (Livello 2)
Destruct (Livello 3)
Ora equipaggiamolo con tutti i Command Materia che vogliamo e Barret si ritroverà con 7777 punti ferita e infliggerà 7777danni a colpo.

NEED FOR SPEED 2 PSX

Auto Nascoste

Inseriamo questi codici nella schermata delle password

Trexme:	Tirannosaurus Rex
Beetme:	Trabant
Lilzip:	Ford Indigo
Armyme:	Veicolo dell'esercito
Logme:	Tronco d'albero
Limome:	Limousine

(Nota: se togliamo le due lettere finali "me" e scriviamo "us" anche il secondo giocatore otterrà l'auto segreta).

Altri Trucchi

Shotme:	Circuito Hollywood
Powrup:	Accelerazione Extra



GRAND THEFT AUTO PC

Trucchi

Inseriamo questi codici al posto dei nomi dei personaggi:

ITSGALLUS:	Tutti i livelli
ITSTANTRUM:	Vite infinite
ITCOULDBEYOU:	9999999999 punti
PORKCHARSUI:	Modalità debug
BUCKFAST:	Tutte le armi (durante il gioco premiamo il tasto *)
IAMTHELAW:	Elimina la polizia
SUCKMYROCKET:	Tutte le armi, l'armatura ecc..

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP PSX

Trucco Qualunque

Durante le qualificazioni per la prima pista, cioè Donnington Park, quando giungeremo alla curva a S, invece di prenderla correttamente ci dirigeremo verso il cartello gigante con la freccia. Girandoci attorno troveremo una specie di stradina che si ricongiunge al tracciato vicino alla linea di partenza. Apparirà sullo schermo la frase "Lap Missed" il che significa che avremo a disposizione un altro giro per prendere confidenza con la pista. Potremo ripetere questo trucco all'infinito, finché non avremo abbastanza familiarità con la pista.

RESIDENT EVIL SAT

Codici Vari

Se vogliamo superare la porta protetta dal codice dovremo inserire 1245 utilizzando Chris e 345 se staremo utilizzando Jill. Nei laboratori invece accenderemo il computer e inseriremo John come nome utente e Ada come parola chiave. A questo punto potremo aprire la porta B3. Se vorremo aprire la porta B2 invece dovremo inserire il codice Mole.

MORTAL KOMBAT 3 PSX

Menu dei Trucchi

Quando Raiden appare nell'introduzione dovremo premere velocemente ⊗, ●, ⊛, R1, R1, R2, R2, R1 e R1.

DIE BY THE SWORD PC

Codici

Tenendo premuto F1 inseriamo questi codici:

MUKOR:	Invulnerabilità
DEDLY:	Armi più potenti
GOLRG:	Personaggio gigante
BTINY:	Personaggio minuscolo
TOUGH:	Livello più difficile
IFALL:	Il protagonista inciampa
HICUP:	Il protagonista saltella
LUNAR:	Bassa gravità
BAMFF:	Teletrasporta il

GEX 3D PSX

Salto dei livelli

svzfkhgp cemetery
bxrfyhgp
zvtcyhgp
kxvkrhkp jungle
cvhcshkp
svklphkp
cvblphkp
rvtcshgp toonville
xvvbrhkp
ytchphkp kung fu land
ztdhphkp
dxvgrhkp
gyvyrhkp rezopolis
pzyprxyl rez



personaggio
al punto di salvataggio
SEPKU: Suicidio
AIAIM: Modifica il comportamento
PEACE: Uccide l'avversario attuale

SCREAMER RALLY PC

Codici

Inseriamoli nel menu principale:
TRAMO: Tutte le piste
CARBO: Auto Bonus
LEALL: Tutte le leghe

RESIDENT EVIL 2 PSX

Come ottenere il fucile

All'inizio, dopo essere entrati nel negozio dell'armaiolo, potremo assistere al massacro del povero gestore. Quando avremo eliminato tutti gli zombie, frugando il cadavere del poveretto con il tasto ⊗ troveremo un fucile a pompa se staremo utilizzando Leon e una balestra se invece staremo impersonando Claire.

Gas Anti-BOW

All'interno del laboratorio, nella stanza con il lanciafiamme, possiamo usare il computer per attivare il gas anti-BOW. In questo modo i Licker risulteranno molto più facili da eliminare, però le piante saranno in grado di avvelenarci con il loro "sputo" anziché di ferirci semplicemente.

C Magnum

Per ottenere i pezzi della Magnum giocando con Leon dovremo accendere il razzo di segnalazione subito al di fuori del vagone della teleferica. Grazie al lampo riusciremo a vedere una piccola chiave, che una volta raccolta ci consentirà l'accesso alla stanza attigua con le porte chiuse a chiave. Usandola su quella più lontana potremo mettere le mani sui pezzi della Magnum, che trasformeranno l'arma in questione in un piccolo strumento di distruzione.
Recuperando la stessa chiave con Claire invece otterremo 12 colpi esplosivi per il lanciagranate.

Come eliminare il coccodrillo

Ci sono diversi metodi di uccidere la grossa borsa da sera ambulante. Il meno divertente è senza dubbio quello di crivellarla di colpi. Se invece aspetteremo che si avvicini al cilindro di gas attaccato alla parete colpendo poi quest'ultimo con un'arma da fuoco qualsiasi potremo sfruttare l'eplosione per cuocerlo a puntino. Alternativamente, possiamo premere il pulsante verde per sganciare il cilindro in questione, aspettare che il coccodrillo lo mangi e quindi farlo saltare con un colpo.

Come risparmiare le munizioni

Teniamo a mente che giocando con Leon non avremo bisogno di sparare alle braccia del Tyrant quando queste ci attaccheranno all'interno della teleferica: basterà evitarle mentre Ada fa fuoco. Ada potrà essere utilizzata nello stesso modo per uccidere gli zombie e i ragni nei corridoi delle fogne.

RESIDENT EVIL 2 PSX

Un'Arma in più

Nella stanza con il logo degli STARS troveremo un mobiletto metallico. Premendo il tasto X stando vicini al suddetto mobiletto otterremo un fucile a pompa (o una balestra, se staremo utilizzando Claire) con cinque colpi.

GOLDENEYE N64

Trucco Insulso

Questo "trucco" riuscirà meglio se utilizzeremo Ourumov e Xenia nella modalità multigiocatore nel livello Facility. Nei panni del secondo giocatore cominceremo all'interno del condotto di ventilazione. Camminiamo quindi nel tunnel finché non raggiungeremo il bagno; dopodiché dovremo guardare in basso. A questo punto porteremo il primo giocatore nello stesso bagno e gli faremo alzare lo sguardo. In questo modo gli altri giocatori passando di qua potranno assistere a una scenetta non molto seria prima di aprire il fuoco e massacrare i due buffoni.

Munizioni Extra

Iniziando una partita multigiocatore nel livello del Tempio, raggiungiamo la stanza con il buco gigantesco nel pavimento e



spariamo alla cassa di munizioni più vicina al buco in questione. La cassa appena colpita si aprirà e fornirà munizioni per l'arma migliore, per esempio per la DD4 Dostovei o per la Magnum Cougar. Se invece raggiungeremo la discesa priva di porta a destra delle munizioni e gireremo a sinistra incapperemo in una stanza contenente quattro casse di munizioni e una pistola. Anche qua basterà colpire le casse per dividerle e "potenziarle". NOTA: questo trucco non funziona con i pugni o i coltelli.

Truccone

Nel livello dell'antenna dovremo raggiungere la piattaforma con le due costruzioni e uccidere tutte le guardie che si trovano nei paraggi. A questo punto ci appoggeremo con la schiena alla baracca che contiene il computer ed elimineremo tutte le guardie che usciranno dall'altra e che arriveranno dalle scale. Appena verrà aperta la porta della baracca alle nostre spalle dovremo girarci ed eliminare tutte le guardie che usciranno. Dopo qualche secondo potremo sentire una granata esplodere nella baracca. Entrando scopriremo che Trevelyan si è ammazzato da solo, risparmiandoci così la fatica.

GOLDENEYE N64

Trucco Fondamentale

Ecco come ottenere tre volte lo stesso personaggio nella modalità multigiocatore.

1. Per prima cosa dovremo collegare quattro joypad.
2. A questo punto raggiungiamo la schermata della selezione dei personaggi.
3. Facciamo scegliere dal quarto giocatore un



personaggio che anche i giocatori numero uno e tre vogliono usare. Nei panni dei giocatori uno, due e tre sceglieremo dei personaggi qualsiasi.
4. Stacchiamo il joypad del quarto giocatore.
5. Torniamo nuovamente alla schermata della selezione dei personaggi e facciamo scegliere al terzo giocatore il personaggio selezionato precedentemente dal quarto. I giocatori uno e due sceglieranno un personaggio qualsiasi.



6. Stacchiamo il terzo pad.
7. Ora ci ritroveremo con solo due giocatori. Entriamo di nuovo nella schermata della selezione dei personaggi e facciamo scegliere al primo giocatore il personaggio già preso due volte, mentre il secondo giocatore sceglierà un personaggio qualsiasi.
8. Tornando nuovamente alla schermata principale cambiamo il numero dei giocatori e mettiamolo di nuovo su quattro (dopo aver riattaccato i pad).
9. Premiamo Start.

TENNIS GB

Trucco generico

Se lanciamo la palla in aria per prepapare il servizio e la manchiamo, la palla atterrerà sulla testa del giocatore e ci verrà attribuito automaticamente il punto.

RIDGE RACER PSX

Auto Segrete

Durante il caricamento, se riusciremo a colpire tutte le astronavine del simil-Galaga potremo selezionare un bel po' di auto aggiuntive dal menu iniziale. Arrivando poi primi in tutti e due i percorsi potremo gareggiare sulla versione specchiata degli stessi, per poi affrontare l'avversario finale.

TOTAL DRIVIN' PSX

Piste Segrete

Egitto: Quando raggiungeremo un canyon abbastanza ampio dovremo girare dietro al tempio per poter scorgere una specie di globo luminoso. Basterà toccarlo per accedere a un tracciato segreto.
Svizzera: Una volta arrivati alla prima serie di case dovremo semplicemente guidare dietro una di queste. Facile!
Mosca: Quando saremo arrivati al salto, superiamolo e giriamoci a destra per atterrare di lato. A questo punto dovremo girare intorno alla casa per scovare l'ennesimo globo luminoso.

RASCAL PSX

Selezione di livello e stanza

Usiamo House come password e iniziamo a giocare. Premiamo R1 in qualsiasi momento per selezionare il livello e R2 per selezionare una stanza.



TOTAL DRIVIN' PSX

Piccola Scorciatoia

Dopo aver selezionato il primo percorso della Scozia dovremo raggiungere l'inizio della foresta. Sulla destra troveremo una rampa di pietra: basterà percorrerla per raggiungere un varco in mezzo agli alberi. Continuando a seguirlo raggiungeremo la fine della foresta e ci ritroveremo davanti a tutti.

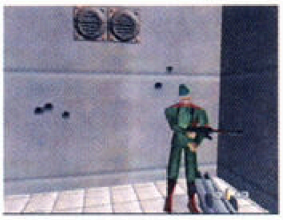
VIGILANTE 8 PSX







Trucchi
Inseriamo un po' questi codici nella schermata delle password per ottenere alcuni interessanti effetti:
monster_wheels: Ruote Giganti
deadly_missile: I missili a ricerca diventano più potenti
reduce_gravity: Bassa gravità
go_sightseeing: I nemici non appaiono





i_will_not_die: Invincibilità
see_all_movies: Permette di osservare tutti i filmati (dopo aver inserito questo codice selezioniamo un personaggio e premiamo ⊗)
same_vehicle: Permette di usare due volte lo stesso veicolo nella modalità a due giocatori.
hardest_of_all: Livello per esperti

CROC PSX

Livello Segreto
Nel livello Be Wheely Careful dovremo raggiungere il primo ingranaggio, saltarci su e raggiungere il bordo. Lasciando che giri completamente potremo scorgere una piccola piattaforma in basso. Saltandoci sopra poi dovremmo poter scorgere due piccole sporgenze alla fine. A questo punto dovremo camminare lentamente verso quella di destra, al che Croc scivolerà dalla piattaforma e atterrerà nei pressi dell'ingresso per il livello segreto.

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP SAT

Lancia Stratos
Nel menu principale premiamo X, Y, Z, e X per ottenere l'auto nascosta. Niente di più facile....
Piste Specchiate
Tenendo premuto Y e premendo C nella schermata della selezione del tipo di gioco (pratica o campionato) in modalità arcade potremo "girare" le piste per ottenere in pratica una nuova sfida.
Auto più potente
Per usare questo trucco basterà tenere premuto X e premere C per scegliere l'auto che desideriamo usare nell'apposita schermata.
Maggiolino VW
Per utilizzare il maggiolino al posto delle solite auto ultrapompate dovremo tenere premuto A, B, C, A, C, X, Y, Z e premere Start.

THEME PARK PC

Tutto!
Inserendo HORZA al posto del nostro nome all'inizio del gioco, durante la partita potremo premere Alt+Z, Ctrl+Z e Shift+Z per ottenere tutto quanto nonché Ctrl+C per ricevere carriolate di soldi.

TOTAL ANNIHILATION PC

Trucchi Vari
Pemiamo Invio per attivare la finestra dei messaggi e potremo inserire uno dei seguenti codici. Eccetto che per RADAR, LIGHT e SING, i codici potranno funzionare solo nella modalità multigiocatore o skirmish.
+ATM:
Fornisce 1000 unità di metallo e energia
+CDSTART:
Avvia la musica da CD
+CDSTOP:
Interrompe la musica da CD
+CLOCK:
Mostra il tempo trascorso
+DITHER:
Per usare una sfumatura al posto della linea visiva
+DOUBLESHOT:
Le armi infliggono il doppio del danno
+HALFSHOT:
Le armi infliggono metà del danno
+ILOSE:
Lo scenario viene perso automaticamente
+IWIN:
Lo scenario viene vinto automaticamente
+KILL:
Distrugge tutte le unità
+NOENERGY:
Svuota completamente la riserva di energia
+NOMETAL:
Svuota completamente la riserva di metallo
+NOSHAKE:
Il video non trema più per le esplosioni
+SING:
Le unità cantano quando ricevono degli ordini

ULTIMATE SOCCER MANAGER '98 PC

Soldi Facili
Quando compreremo un allenatore o uno scout, offriamogli il compenso massimo possibile (fondamentalmente una sfilza di 9), in questo modo otterremo 13 milioni di sterline alla settimana.

MYTH PC

Saltare i Livelli
Tenendo premuta la barra di spazio mentre selezioniamo l'opzione "New Game" potremo scegliere di cominciare a giocare da un qualsiasi livello. Inoltre, per saltare i quadri mentre staremo giocando basterà premere Ctrl e schiacciare il tasto +. Facile, quando lo si sa...

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES PC

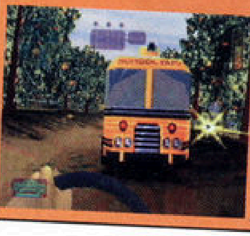
Trucco
Inserendo gonzo1982 o gonzo1982 durante una partita potremo premere i seguenti tasti per attivare diversi trucchi:
Shift + X: Piazza il commando sotto il puntatore
Ctrl + I: Invincibilità
Shift + Ctrl + N: Termina la missione

JUNGLE STRIKE MD

Codici per i Livelli
Livello 2: RLPDYKBX6GG
Livello 3: 9V6DV4MGDBS
Livello 4: XTPGZJYBWLB
Livello 5: VNC3NGJDX7V
Livello 6: W6CB9NSMF34
Livello 7: THYVNL6MHZK
Livello 8: 7C37L4MHPJ3
Livello 9: N46ZJBVWT4X

VIGILANTE 8 PSX

Personaggi e livelli segreti
Andiamo allo schermo delle opzioni e premiamo ⊗ o ● e inseriamo [illegible]



WWF IN YOUR HOUSE PSX





Codici
Per far funzionare questi codici dovremo mettere il gioco in pausa e inserire le sequenze. Se al termine dell'inserimento vedremo un lampo rosso significa che il trucco è stato attivato.
Invincibilità: L1, R2, L1, R2, L2, R1
Disattiva i giocatori computerizzati: ◄, ◄, ▲, ▼, R2
Aumenta i danni inflitti: ▲, ▲, L1, L2, ▼
Attiva le Combo: R1, L2, R2, L2, ◄
Diminuisce i danni inflitti: ▼, ▲
Schienamento finale automatico: ▼, ▼, ▼, ▼, L1

DOOM 2 PC

Codici
IDKFA: Tutte le armi, le munizioni, gli oggetti e l'armatura.
IDDQD: Invulnerabilità
IDBEHOLDA: Attiva tutta la mappa
IDBEHOLDI: Invisibilità
IDBEHOLDL: Aumenta la luce
IDBEHOLDR: Attiva la tuta antiradiazioni
IDBEHOLDS: Berserk
IDBEHOLDV: Invulnerabilità (ancora)
IDCHOPPERS: Fornisce la motosega
IDDT (con la mappa attiva)
Scritto una volta: mostra tutta la mappa
Scritto due volte: Mostra anche i mostri e gli oggetti
Scritto una terza volta: Ripristina la mappa originale
IDCLIP: Permette di passare attraverso i muri.

ALADDIN MD

Saltare i Livelli
In un qualsiasi momento durante il gioco sarà sufficiente premere Start, A, C, A, C, B, B, B e B per saltare completamente il livello corrente.
Vita Extra
Nel livello del deserto (cioè il secondo) dovremo andare verso destra e uccidere il primo serpente, quindi tornare completamente a sinistra sino a raggiungere l'inizio del quadro. In questo modo apparirà una vita extra.

MEGARACE 2 PC

Codici
Lanciando il gioco da DOS, per attivare alcuni trucchi sarà sufficiente scrivere dopo la parola megarace (necessaria appunto a lanciare l'eseguibile) uno di questi codici:
speed: Motore Turbo
money: Fornisce un sacco di soldi
map: Mostra una mappa del circuito corrente.

DONKEY KONG 1 SNES

Vite Extra
Ecco un codice che ci permetterà di allungare di parecchio la vita del nostro amico peloso. Se selezioneremo l'opzione Erase Game e premeremo i tasti B, A, R, R, A, L sentiremo l'effetto sonoro che segnala l'ingresso nei livelli bonus e otterremo magicamente ben 50 vite extra.

DONKEY KONG 2 SNES

Vite Extra
Iniziamo una nuova partita e quando ci verrà chiesto il numero di giocatori dovremo premere il pad in basso finché non otterremo l'opzione del Music Test, quindi continueremo a tenerlo premuto finché non apparirà la scritta Cheat Mode. Dovremo poi premere Y, A, Select, A, Basso, Sinistra, A e Basso e sentiremo il verso di una scimmia.

DONKEY KONG 3 SNES

Mondo Segreto
Se saremo andati abbastanza avanti troveremo quattro rocce disposte in quadrato e messe un po' in disparte. Passandoci sopra in senso antiorario sentiremo un rumore e apparirà un vulcano sul quale troveremo una bandiera con su K. A questo punto ci bsterà raggiungere la bandiera in questione e ce l'avremo fatta.

WORMS PSX

In qualsiasi livello con i computer come scenario dovremo premere X immediatamente appena inizia la partita. Il verme attivo sparerà un colpo di bazooka che causerà una voragine spaventosa nel livello.

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP PSX

Trucchi generali
Inseriamo questi codici al posto del nostro nome per...
JHAMMO: Tutti i circuiti
CMSTARS: Cielo notturno
CMCOPTER: Vista dall'elicottero
CMMICRO: Vista dall'alto
CMNOHITS: Macchina fantasma
CMCHUN: Vista go-kart

SCRIVETECI SUBITO!

Se volete unirvi al nostro caro Games Bond nella ricerca di trucchi, scrivete a uno degli indirizzi pubblicati qui di seguito per indicarci i trucchi che avete trovato. Vi aspettiamo!

Servizio Segreti
Games Master c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano
oppure via e-mail
gamesmaster@kiditaly.com



Stiamo per entrare nel

JAMMA '98

Il trentaseiesimo Amusement Machine Show...

Pieno di emozionanti notizie sui videogiochi!







Abbiamo recentemente fatto ritorno da una delle fiere di macchine da sala giochi più grandi del Giappone, armati fino ai denti di foto delle migliori meraviglie a gettoni. E di foto di uomini e donne vestiti da personaggi dei videogiochi. Meraviglioso.

Era presente il solito gruppo di sviluppatori: Namco, Capcom, Konami e collego.
All'inizio della fiera, però, tutta l'attenzione era focalizzata su Sega, che ha rivelato il proprio sistema compatibile con Dreamcast. Maggiori informazioni in seguito...
Quindi qual è stata la sorpresa più grande? Probabilmente il debutto della piattaforma Aleck 64, una scheda da sala giochi basata sull'architettura Nintendo 64. Nintendo sembra non avere niente a che fare con Aleck 64 (è stata sviluppata da Seta e distribuita da Visco), ma St Andrew's, Star Soldiers, Let's Smash e Eleven Beat World Tournament erano giocabili. Anche Vivi Doll, un puzzle game sexy dove la nostra missione è quella di cancellare un mosaico che ricopre una ragazza nuda, era anch'esso imminente.
Qual è stata invece la delusione più grande? Beh, nonostante le voci insistenti su Tekken 4, Namco non ha svelato nulla riguardo al quarto capitolo della saga dei Mishima. I giochi più importanti? Questa è una domanda interessante...





▲ Tutti i coin-op erano gratis da giocare, potevamo farci quante partite volevamo e andarcene con una sensazione ben precisa del gioco. In caso fossimo riusciti a raggiungerli, ovviamente...





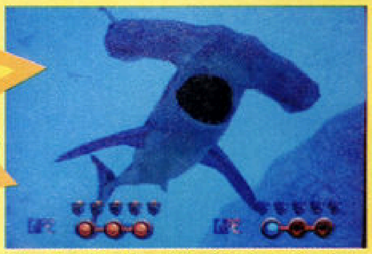
OCEAN HUNTER

IN USCITA: Ora | **SCHEDA:** Model 3 Step 2.1
CONVERSIONE: N.D. | **CARATTERISTICHE:** Pistola | **SVILUPPATORE:** Sega AM1 **EDITORE:** Sega | **GIOCATORI:** 1-2 **LIVELLI:** 7

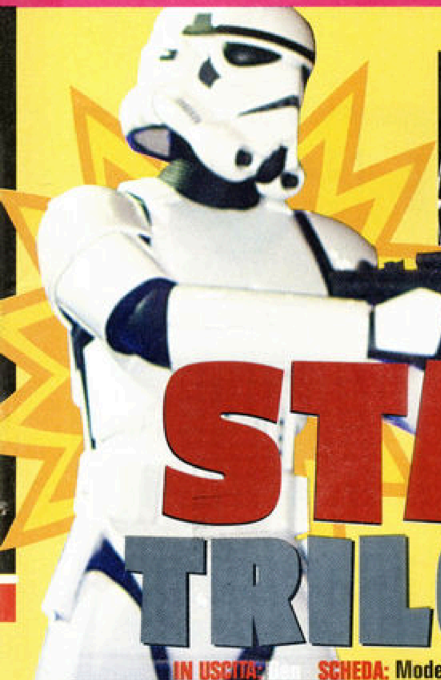
Sette livelli pieni di nemici sottomarini fluidamente animati ci aspettano nel meraviglioso Ocean Hunter di Sega. Ogni livello è ambientato in locazioni oceaniche differenti sparse per il mondo, passando dal freddo Mar del Nord al Great Lake pieno zeppo di piranha. Ognuno inoltre ha il proprio enorme boss finale (lo squalo è il nostro preferito). A nostro giudizio è molto divertente, ma non profondo come The Lost World, con la sua migliore curva di apprendimento, la sua eccellente intelligenza artificiale dei nemici e la sua atmosfera molto più intensa.







◄Il cabinato è in stile molto tradizionale e molto colorato.







STAR WARS TRILOGY ARCADE

IN USCITA: | **SCHEDA:** Model 3 Step 2 **CONVERSIONE:** N.D. **CARATTERISTICHE:** Sparatutto in prima persona
SVILUPPATORE: Sega AM12 | **EDITORE:** Sega | **GIOCATORI:** 1 **LIVELLI:** 6

Si tratta del primo gioco non di corse di AM12 (precedentemente chiamata AM Annex, creatrice di Sega Rally), che ci vede pilotare e sparare a bordo di una serie di veicoli provenienti dai vari film di Guerre Stellari. Per provare il numero di scene ispirate dalla trilogia più vasto possibile, non vestiremo i panni di nessuno dei familiari personaggi di Guerre Stellari. Il che francamente è un vero peccato, secondo noi.
La meccanica di gioco dà quella familiare sensazione di essere su delle "rotaie", con il giocatore che si concentra solamente sul mirare e sullo sparare piuttosto che controllare la navicella. In totale ci saranno sei livelli, ognuno con delle sezioni nascoste. A seconda di come ci comporteremo, il livello si svilupperà in maniera differente. La conclusione di ogni livello e il finale del gioco cambieranno a seconda dell'abilità del giocatore, ma il tempo stimato di completamento del gioco si aggira intorno ai quindici minuti. Ti servirà la Forza e anche qualcos'altro, giovane Jedi.



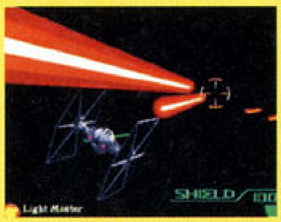


► **Nonostante la meravigliosa grafica, non si è dimostrato grandioso.**



▲ **Schizzeremo lungo la superficie della Morte Nera abbattendo i TIE Fighter.**





▲ **C'è anche molto da sparare, come ci aspettavamo.**



▲ **Sega è sicura di avere un gioco vincente tra le mani.**

DIRT DEVILS

IN USCITA: Ora | **SCHEDA:** Model 3 Step 2.1
CONVERSIONE: N.D. | **CARATTERISTICHE:** Gioco di corse
SVILUPPATORE: Sega AM3 | **EDITORE:** Sega | **GIOCATORI:** 1-4 **LIVELLI:** 3



Si può dire che questo gioco è una via di mezzo tra Daytona e Sega Rally. Dirt Devils è una gara di resistenza su strada coi fiocchi, prodotta dal gruppo responsabile del coin-op di The Lost World.
Ci sono tre livelli principali da fronteggiare. Nell'ordine sono: Canyon (pieno di tunnel e gigantesche pozze d'acqua), Stadium (un percorso a forma di 8 con un salto di 20 autobus) e Twin City 400 (un intricato mix di città e strada su deserto). Potremo affrontarli in qualsiasi mezzo, da un maggiolino del deserto a un autocarro della Toyota, e si potranno anche distruggere, con gran divertimento, le altre macchine. Per aggiungere realismo sono state poste delle potenti casse sotto il sedile.
Insieme alla grafica di ottima fattura su schermo, fanno un ottimo effetto.





NAOMI SCATENATA!





▲ Questo è il lampo di genio, dove i confini tra console casalinga e gioco da sala giochi si sono fusi...



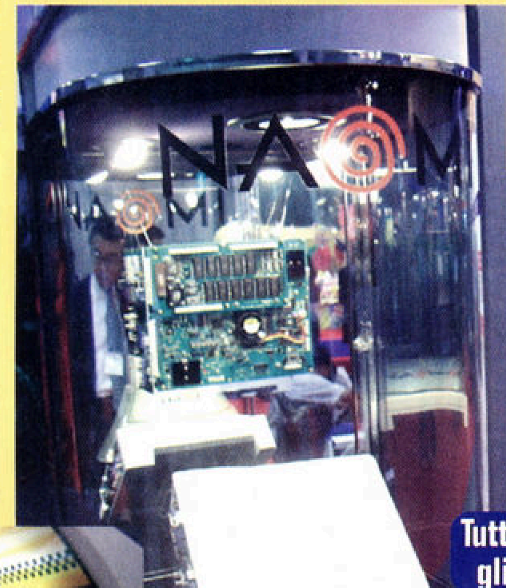
▲ ...ecco Naomi senza veli, appositamente per tutti i visitatori dello stand Sega. È sicuramente impudente...

▼Naomi è così potente...

L'evento più grande del JAMMA è stato l'annuncio della scheda NAOMI compatibile con il Dreamcast di Sega (notare la spirale del Dreamcast al posto della "O" di Naomi). Questa si che è una notizia fantastica!
La velocità con cui i giochi da sala sviluppati su Naomi verranno trasportati sul Dreamcast sarà eccezionale: non ce ne accorgeremo nemmeno.
Alcuni cabinati basati su Naomi saranno anche compatibili con il VMS. Saremo anche in grado dunque di andare in una sala giochi e inserire la nostra unità di memoria portatile nel cabinato per scaricare gli hi-score, abilitare i personaggi segreti e altro ancora.
Sega ovviamente è ancora in piena fase di sviluppo per questo nuovo sistema, ma altri otto sviluppatori di videogiochi si sono aggiunti alla lista: Treasure, Video-System, Sammy, Cave, Jaleco, Psykio, Raizing e Visco. Gli otto sono stati seguiti a ruota da Capcom dopo la fiera. Capcom ha annunciato che Power Stone, un picchiaduro basato sull'utilizzo delle armi e ambientato nel XVIII secolo, era in fase di produzione per Naomi. SNK ha anche ammesso che il prossimo capitolo di King of Fighters apparirà su Naomi. Sega stessa ha in lavorazione quattro titoli.
AM1 ha annunciato The House of the Dead 2, Blood Bullet e Dynamite Baseball '98. AM4 sta realizzando anche un gioco di corse in cui l'obiettivo è quello di spingere l'auto dell'avversario oltre una piattaforma.
Interessante... è stato inoltre mostrato un misterioso gioco di guida di AM3 chiamato "Taxi", ma non sono disponibili ulteriori dettagli. Solo The House of the Dead 2 e Blood Bullet erano giocabili al 100%. Sarà sicuramente interessante vedere se Sega riuscirà a persuadere i vari dipartimenti di ricerca e sviluppo di AM ad adottare una strategia basata esclusivamente su Naomi. Tradizionalmente hanno prodotto solo giochi che non possono essere trasposti su console.







◀Naomi. Quella scatola bianca è il luogo dove accade tutto. Apriamola e...





L'ANGOLO DELLE SPECIFICHE

Tutte le caratteristiche di Naomi (solo per gli appassionati di specifiche tecniche)

CPU: SH4 RISC CPU (200 Mhz 360Mips/1.4GFLOPS)
Motore Grafico: Power VR Second Generation
Motore Sonoro: Super Intelligent Sound Processor (CPU RISC a 32 Bit)/ADPCM a 64 Canali
Memoria Principale: 32M (64-Bit SD-RAM) **Memoria Grafica:** 16MB
Media: ROM Board **Colori:** 16 milioni
Effetti in computer grafica: Mappatura dei rilievi, Nebbia, Alpha blending, Mip-mapping, Filtro Tri-linear, Anti-aliasing, Mappatura dell'ambiente, Effetti Spettacolari
Espandibilità: Pianificato per essere compatibile con il CD-ROM.


AMBO GIOCHI
APRI
GLI OCCHI!!
DA NOI TROVERAI TUTTO QUELLO
CHE HAI SEMPRE SOGNATO,
A PREZZI MAI VISTI.
TUTTO PER:
DREAM CAST
PLAYSTATION
SATURN
NINTENDO 64
NEO GEO POCKET
GAME BOY COLOUR
PERSONAL COMPUTER
SPECIALIZZATI IN:
NOVITÀ JAP-USA
GADGETS
PERMUTA USATO
I NOSTRI PUNTI VENDITA
BERGAMO
VIA PINAMONTE DA BREMBATE, 18
TEL. 030.237801
BERGAMO
VIA BORGO PALAZZO, 80/B
TEL. 035.219118
BRESCIA
VIA TRIESTE, 36
TEL. 030.3776107
prossima apertura
SEREGNO (MI)
VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA 24 ORE TEL 035.219118

THE HOUSE OF THE DEAD 2

IN USCITA: DIC | **SCHEDE:** Naomi | **CONVERSIONE:** Dreamcast
CARATTERISTICHE: Pistola | **SVILUPPATORE:** Sega AM1
EDITORE: Sega | **GIOCATORI:** N.D. | **PERSONAGGI:** 2

Per lanciare Naomi, Sega doveva selezionare un titolo famoso. La "Zombie Mania" è una moda che al momento sta imperversando in Giappone. Con oltre 9.000 cabinati del gioco originale venduti in tutto il mondo dal suo lancio l'anno scorso, ha deciso di puntare sul seguito di The House of The Dead. A causa del tipo di gioco (uno sparatutto con la pistola in prima persona che offre percorsi ed eventi predeterminati), è molto difficile valutare le prestazioni di Naomi. Comunque, graficamente The House of The Dead 2 è fantastico e molto più colorato di prima. La meccanica di gioco rimane la stessa comunque, con il tipo e il numero di obiettivi centrati nelle diverse scene che cambiano il nostro percorso (e la nostra storia). Con The House of the Dead 2, Sega sta dimostrando ancora una volta i suoi progressi al confronto dei giochi di zombie dei suoi rivali più acerrimi (Evil Night di Konami, per esempio).











▲ Certo, e quanto ancora vorresti avvicinarti allo schermo?

BLOOD BULLET

UNA STORIA ALTERNATIVA A THE HOUSE OF THE DEAD

IN USCITA: N.D. | **SCHEDE:** Naomi | **CONVERSIONE:** Dreamcast
CARATTERISTICHE: N.D. | **SVILUPPATORE:** Sega AM1
EDITORE: Sega | **PERSONAGGI:** 1-2 | **LIVELLI:** N.D.



Blood Bullet è un semi-seguito di The House of the Dead ispirato a Resident Evil. Nonostante sia completo solo al 20%, già vanta una grafica fantastica. L'azione è ambientata di notte, in una città infestata dagli zombie. Li abbatteremo durate la nostra esplorazione, mentre cercheremo disperatamente delle maniere per terminare i livelli. Anche con la modalità a due giocatori, Blood Bullet sembra più vicino a un gioco di ruolo piuttosto che a uno sparatutto da sala giochi (malgrado il conto alla rovescia che ci ricorderà di sbrigarci). Abbiamo sinceramente trovato il sistema di controllo leggermente confuso, specialmente tentando di puntare la pistola nella giusta direzione. Dobbiamo però dare a Sega il beneficio del dubbio, dal momento che questa era una versione non definitiva.

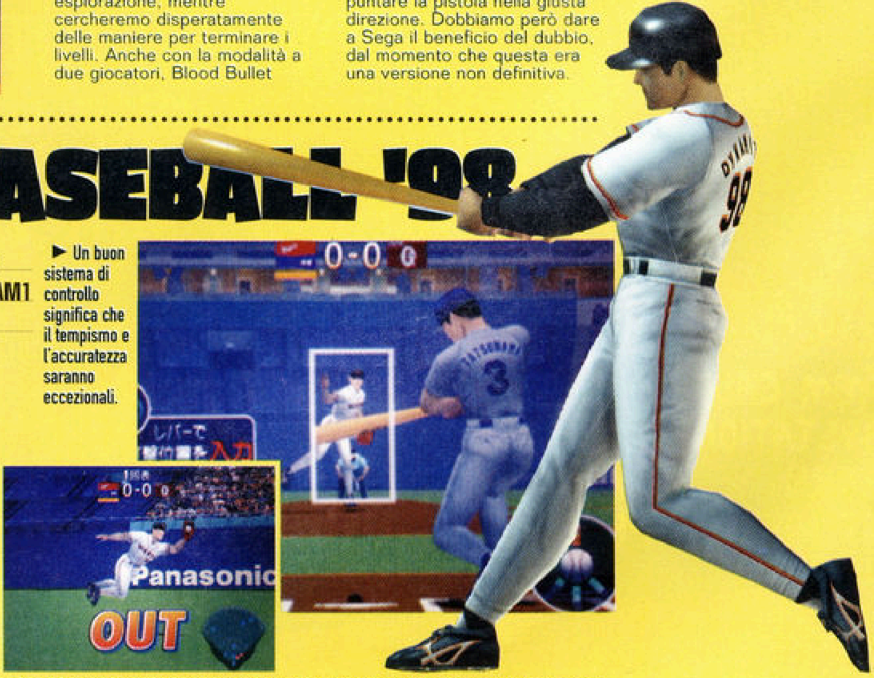


▲ Un uomo e una donna contro gli zombie. Sembra familiare...

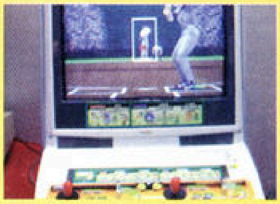
DYNAMITE BASEBALL '98

IN USCITA: N.D. | **SCHEDA:** Naomi | **COVERSIONE:** Dreamcast
CARATTERISTICHE: Controller analogico | **SVILUPPATORE:** Sega AM1
EDITORE: Sega | **GIOCATORI:** 2 | **STADI:** 3

► Un buon sistema di controllo significa che il tempismo e l'accuratezza saranno eccezionali.



Questa serie di giochi da sala giochi dura ormai da tre anni e sembra migliorare a ogni incarnazione. Le squadre reali giapponesi sono state aggiornate e per la versione del '98 tutte le facce dei giocatori sono state riprodotte in maniera realistica. Le partite in due giocatori hanno luogo in tre stadi famosi: il Tokyo Dome, il Nagoya Dome e il Kobe Green Stadium.
È però il sistema di controllo analogico originale, che ci permette di dosare accuratamente la forza della nostra battuta, che lo rende molto interessante.







◄Arika era solita sviluppare per Capcom, quindi i ragazzi di Street Fighter dovrebbero essere infuriati dal fatto che due dei loro personaggi, pesantemente mascherati, si trovano in Fighting Layers.

◄Fighting Layers vanta otto livelli differenti nei quali combattere, tutti eccezionalmente colorati e brillanti.

▼Il gioco è certamente mirato agli appassionati dei picchiaduro.



FIGHTING LAYERS

IN USCITA: N.D. | **SCHEDE:** N.D. | **CONVERSIONE:** N.D. | **CARATTERISTICHE:** Due personaggi della serie Street Fighter
SVILUPPATORE: Arika | **EDITORE:** Namco | **GIOCATORI:** 1-2 | **PERSONAGGI:** 12



Fighting Layers di Arika è stata la grande sorpresa dello stand di Namco. Come per Ehrgeiz di Square, Namco sta soltanto distribuendo il gioco e non ha nulla a che vedere con lo sviluppo. È un classico picchiaduro 3D dedicato agli appassionati dei giochi di combattimento. Ha una configurazione di sei tasti che permette un sistema di controllo abbastanza complesso, influenzato dalla serie degli Street Fighter, oltre ai soliti comandi di pugno, calcio e prese. Vanta un sistema di Attacchi Speciali e di schivate con le barre d'energia, quindi i combattimenti tenderanno a essere a più livelli. Sono state introdotte nuove caratteristiche originali, come le Edge Combo, in cui attacchi differenti sono combinati automaticamente e le Super Evolution, che ci permettono di teletrasportarci in stile Dhalsim in ogni altra parte del livello quando non stiamo portando a compimento un attacco. Arika ha anche introdotto la barra "Barrage Blow". Questa ci permette di risparmiare dei punti. Usando i punti accumulati, saremo in grado di fare delle mosse ancora più spettacolari, come la Hard Reversal. Il tempo e il nostro nemico si fermeranno quando compiremo questa mossa, così potremo utilizzare alcuni secondi per recuperare o per attaccare mentre il nostro avversario è bloccato.
Forse la più grande sorpresa è che Fighting Layers ha due personaggi immediatamente riconducibili alla saga di Street Fighter EX (sviluppato da Arika per Capcom). Hanno nuovi nomi e nuovi vestiti, ma sono comunque riconoscibili...



▲ Una combo molto varia da un lottatore sospettamente simile a Ryu.

▲ Degli effetti esplosivi di luce, come in Tekken, ci daranno la certezza di aver colpito nel segno.



▲ Alcuni dei livelli sono estremamente divertenti. Dopo esserci picchiati in un fungo, potremo andare a fare una rissa con uno squalo sott'acqua.

BEAT MANIA 3RD REMIX

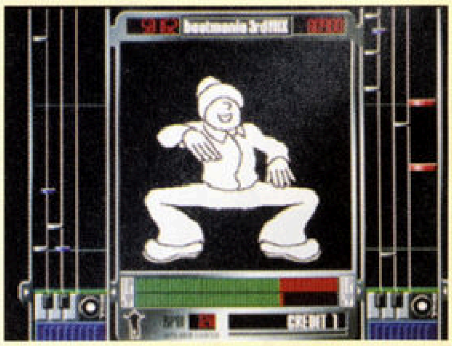
IN USCITA: Ora | **SCHEDE:** N.D. | **CONVERSIONE:** N.D.
CARATTERISTICHE: Schermo al plasma | **SVILUPPATORE:** Konami
EDITORE: Konami | **MODALITA' DI GIOCO:** 3 | **LIVELLI:** 3



Dopo il successo del seguito della simulazione di DJ Beat Mania 2nd Remix nelle sale giochi giapponesi, Konami non ha saputo resistere e ha pubblicato una terza versione che vanta numerose migliorie. Questa volta potremo far girare i nostri piatti con alcuni nuovi generi musicali, incluso l'hip hop, il reggae, l'house, l'Euro beat e molti altri.

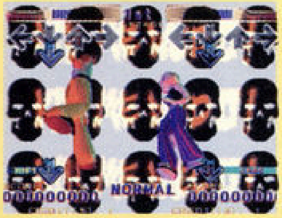
Sono anche stati introdotti tre titoli della versione per PlayStation di Beat Mania, disponibile al momento solo in Giappone, tra cui il tema principale di Metal Gear Solid. Quindi non ci siamo sorpresi che questo sia stato uno dei titoli più giocati al JAMMA, insieme a Dance Dance Revolution.
È stato uno sballo!

► Ecco a che aspetto ha una tipica schermata.













DANCE DANCE REVOLUTION

IN USCITA: DIC | **SCHEDE:** N.D. | **CONVERSIONE:** N.D. | **CARATTERISTICHE:** Si balla!
SVILUPPATORE: Konami | **EDITORE:** Konami | **GIOCATORI:** 1-2 **LIVELLI DI DIFFICOLTA':** 3

Abbiamo tenuto il meglio per la fine dell'articolo. Dance Dance Revolution è stato senza dubbio il titolo più caldo del JAMMA. Direttamente ispirato al concetto di Beat Mania, in cui utilizzavamo un sistema di controllo simile a una console per DJ per mixare i nostri brani, gli sviluppatori hanno semplicemente cambiato il sistema di controllo rendendo il gioco praticamente infinito.
Non saremo più un DJ, ma un ballerino, con l'obiettivo di seguire attentamente i passi di danza. Ci sono solo quattro passi: avanti, indietro, sinistra e destra. Potrebbe quindi sembrare uno scherzo, ma non lo è. Ci sono tre livelli di difficoltà e potremo scegliere uno dei nove brani da ballare. I principianti potranno iniziare con un remix di una canzone molto conosciuta, mentre i maniaci di Dance Dance Revolution potranno passare ad alcune sequenze techno. Gli osservatori sembrano divertirsi molto di più di coloro che ci giocano.



► Potremo scegliere un personaggio in stile fumetto giapponese o una forma di vita inorganica!







◄ Lo stand Konami era dedicato ai loro nuovi giochi musicali.



▼ Creiamo le nostre combo per incrementare il nostro punteggio. Semplice!





▲ Una visuale dell'azione in stile Bust-A-Groove.





LA POSTA

Benvenuti al vostra appuntamento mensile con la posta di Games

QUESITI

Carissima redazione di Games Master,

sono un possessore di Sony Playstation e Sega Saturn e presto anche possessore di un DREAMCAST. Ho dei quesiti da porvi, rispondetemi, vi prego!

1 – Nel mio Action Replay per Sony Playstation alcuni codici non funzionano, come mai? Il negoziante dal quale l'ho comprato mi ha detto che tutti gli Action Replay per Playstation disponibili in questo mondo hanno tale difetto. È vero?

2 – Ma quand'è che esce il film (ovviamente in Italia) di Resident Evil?

3 – Che cos'è il DVD?

4 – Ma secondo voi, il DREAMCAST sarà davvero la console che acquisteranno tutti? Riuscirà a vincere la nuova battaglia dei videogame con la PSX2 e il 64DD o farà la fine del Saturn?

Vi faccio tanti complimenti per la rivista e vi volevo lasciare con un trucco per PSX su Crash Bandicoot 2.

Nel quadro Bear Down (il secondo quadro con l'orsetto) arrivate fino alla fine e quando l'orsetto inchioderà e voi partirete e cadrete a terra, andate dove c'è l'acqua e vedrete alcune piattaforme. Saltate su quella più grande e sarete trasportati in un'altra dimensione.

Sinceramente non ho capito neanch'io a che cosa serve, ma quando sono uscito dalla porta da cui ero venuto, sono riuscito a ottenere col motoscafo ben tre vite.

Beh, io vi faccio ancora tanti complimenti e auguri per la rivista, continuate così, siete i miei preferiti.

Un salutone a tutta la rivista da

Daniele Maggiano (TO)

Caro Daniele,

grazie per il trucco! Beh, innanzitutto bisogna sapere che codici non funzionano per poter dire qualcosa sulla tua Action Replay! Riguardo il film di Resident Evil, è difficile dire se e quando approderà in Italia. Probabilmente dovremo acquistarlo all'estero, sempre che raggiunga i canali della distribuzione... Il DVD è un nuovo formato di CD che permette di immagazzinare molti più dati. Per capirci, un film di qualità digitale molto elevata può essere tranquillamente contenuto in un solo DVD. Un DVD corrisponde a molti dei nostri CD attuali.

Sul Dreamcast non abbiamo dubbi: sarà una gran macchina, tanto che il mese prossimo gli dedicheremo uno speciale di 16 pagine!



N64: perché tutto ciò ?

Cara redazione di Games Master,

sono un felice possessore di Nintendo 64 e vi vorrei porre delle domande:

1 – A che cosa è dovuta questa ridotta vendita di Nintendo in confronto alla PlayStation?

a) Giochi troppo costosi.

b) Differenza di anni tra i due.

c) Oppure perché Nintendo non possiede giochi come Resident Evil, Tekken, Gran Turismo e giochi che hanno fatto grande la PlayStation.

2 – Con l'uscita del Dreamcast Nintendo avrà la possibilità di restare al secondo posto come migliore console?

3 – Cosa sono i filmati FMV?

4 – Wipeout sarà migliore nella versione per Nintendo 64?

5 – Se uscirà, a quando Resident Evil su Nintendo?

Salutoni da

Alex, da Genova

Caro Alex,

le cause della "disfatta" Nintendo nei confronti di Sony sono molte. Innanzitutto dobbiamo subito dire che abbiamo messo disfatta tra virgolette proprio perché crediamo che di disfatta non si tratti.

Probabilmente il Nintendo 64 ha venduto un po' di meno di quanto avrebbe potuto vendere senza PlayStation. Semplicemente la PlayStation è diventata praticamente un elettrodomestico, il che ha sminuito un po' la buona figura della macchina Nintendo. Pochi giochi? L'uso delle cartucce? L'uscita ritardata? Probabilmente la risposta è solo una: Sony. Il gigante giapponese ha reso la sua console qualcosa a cui è impossibile rinunciare.

I filmati FMV sono filmati a tutto schermo, generalmente filmati d'animazione, in 3D o riprese dal vivo.

Infine: Wipeout 64 è molto bello e veloce e Resident Evil uscirà probabilmente per Dreamcast ma non per Nintendo.

Viva Zelda!

Carissima redazione di Games Master,

innanzitutto mi complimento con voi per l'ottimo lavoro svolto nella vostra rivista. In cento pagine circa avete messo tante di quelle notizie da far scoppiare la testa. Siete stati fantastici, diciamolo pure: finalmente sono stato contento di spendere 8000 lire per una rivista (anche se onestamente vi seguo dal numero due).

Grazie per lo speciale su Zelda: è stato una manna dal cielo per me che aspettavo questo gioco da due anni circa e non so voi , ma di fronte a Zelda non c'è Tomb Raider 3, Final Fantasy 8 o Metal Gear Solid che tenga. Comunque bando alle ciance. Vorrei gentilmente che mi rispondeste a queste domande, facili, poche e forse intelligenti.

1) Quando uscirà la versione europea di Zelda 64 (voglio sapere anno, mese, giorno)? Grazie.

2) Visto che come avete detto voi ci sono oltre quaranta minuti di dialoghi nel cartuccione di Zelda e visto che i dialoghi nei GdR sono fondamentali, il gioco avrà i sottotitoli in italiano?

3) Visto che io ci ho messo trentasei ore per finire Final Fantasy 7, quanto pensate che ci possa mettere per finire Zelda?

4) Come ho già detto vi seguo dal secondo numero e perciò vorrei avere anche il primo numero! In pratica come devo fare per averlo?

Grazie di tutto, spero che mi rispondiate.

Link Montagno, da Recalbuto (EN)

Caro Link,

di notizie certe su Zelda in italiano ce ne sono ancora poche.

Sicuramente appena ne avremo le pubblicheremo subito su Games Master. A proposito di Zelda, dai un'occhiata a cosa ci propone l'anteprima del prossimo mese a pagina 96...

Per gli arretrati puoi consultare il colophon, quella colonna a sinistra nella prima pagina del sommario che dice vita, morte e miracoli della nostra rivista.

Curiosità assortite

È da poco che compro Games Master, ma l'ho trovata subito superba per le anteprime e le recensioni ben spiegate. Ora vi pongo qualche cruda domanda e vorrei qualche risposta ben cotta.

Negli ultimi tempi ho saputo dell'uscita di nuove console e mi sono confuso un poco.

1) Tra un N64, che possiedo, e un PSX, che possedevo, globalmente (come giochi, affidabilità ecc.) qual è il migliore?

2) Dite che il Nintendo 64 non può tenere testa al Dreamcast? Neanche un futuro DD64?

3) Ho saputo che verso il 2000 uscirà la PSX2 (o come la chiameranno). Dato che sono un ex appassionato della Sony (nel senso che avevo una PSX) e so che funziona molto bene (e mi sono affezionato ai soggetti) come sarà? Supererà il Nintendo 64, il DD64 e il Dreamcast? Ora vediamo che la PSX va abbastanza bene.

Che console mi consigliate di comprare?



Avete qualcosa da dire? Mandateci subito una lettera o un'e-mail! Ecco gli indirizzi!
Games Master c/o KiD
C.so Lodi 59 - 20139 - Milano
gamesmaster@kiditaly.com

Master!

Tengo il Nintendo 64 e poi mi compro il DD64? Non ditemi di comprare il Dreamcast perché non ci tengo molto.
Compro anche il DD64 e poi magari quando la PSX2 esce la compro? Credo che la Sony farà un nuovo gioiellino, voi che ne dite?
Vi prego di rispondermi.
Ciao.

Andrea Celli, da Firenze

Caro Andrea,
se segui mensilmente Games Master saprai probabilmente che il 64DD è stato cancellato, almeno per quel che riguarda il mercato europeo. Se vuoi un consiglio risparmia per i giochi per Nintendo 64, che stanno uscendo copiosi e di ottima qualità. Il Dreamcast è un acquisto obbligatorio per i giocatori più sfegatati, ma purtroppo in Italia non lo vedremo prima della fine di quest'anno.

Li ho provati tutti!

Gentile redazione di Games Master,
spero vivamente che pubblicherete la mia lettera, anche perché vorrei chiarezza sulle mie domande. Ma prima volevo farvi i complimenti per la vostra rivista, che a mio avviso è la più ampia e la più aggiornata sulle anteprime (vedi Zelda 64). Ma ora veniamo alle domande.
1) Sarei intenzionato a prendere il Dreamcast: mi consigliate la versione giapponese o di attendere quella PAL? Se è possibile vorrei anche sapere con più precisione la funzione del modem incluso nella console e all'incirca quando uscirà la versione PAL.
2) Il modem del Dreamcast sarà incluso solo nella versione giapponese? Chi sarà il distributore in Italia della console Sega?
3) Passiamo ora al Nintendo 64. Io ho la fortuna (o la sfortuna, dipende dai punti di vista) di avere la console della grande N, ma possibile che questa casa abbia fallito per la prima volta? Già, perché ho la sensazione che il Saturn e il Nintendo 64 abbiano gli stessi destini. Possono essere fondate le mie paure?
4) Uscirà un Virtual Striker 3 per Dreamcast?
5) Quando uscirà Mother 3 per Nintendo 64? Ci saranno i seguiti di Mario64 e di Mario Kart?
6) Vedo molte ombre per il 64DD, almeno in Europa, ma ammesso che esca, Zelda e Mario 2 lo sfrutteranno? In che modo?
7) Sembra che la Rare sia intenzionata a lanciare sul mercato Donkey Kong World entro Natale: sarebbe una mossa a sorpresa? (Vedi Diddy Racing). Ma sarà la versione PAL? Se no, quando uscirà?
8) Gli RPG più famosi della Nintendo (Crono Trigger, Mario RPG, Secret of Evermore...) erano targati Square e dato che sono un grande appassionato del genere volevo sapere se ci sono possibilità che la casa si riconcili con la N, soprattutto sfruttando le potenzialità del 64DD (grande quantità di memoria, un po' come sui CD).
9) Per concludere, avete mai pensato di fare una rivista "solo" per il Dreamcast (vedi PlayStation Power)?
10) In futuro allegherete a GM dei gadget (portachiavi, guide, manuali, poster...)?
Salutoni e... pubblicatemiii.... Grazie!

Federico Paolini, da Marciana Marina, Isola d'Elba, LI.



Caro amico,
innanzitutto conviene attendere l'uscita della versione europea della console, per evitare ogni problema di sorta. Il distributore sarà Giochi Preziosi, ma è inutile tempestarlo di telefonate per sapere la data di uscita perché non è stata ancora fissata. Il modem sarà probabilmente disponibile fin da subito anche nella versione europea. Per rispondere a buona parte delle tue domande sulle uscite ti invitiamo inoltre a consultare lo spazio della nostra rivista dedicato alle anteprime!



DITECI QUALCOSA!

Eccoci dunque al nuovo numero di Games Master. Grazie delle lettere che ci avete spedito via posta e via mail. Ci sono state molto utili, ma non pensiate di aver placato la nostra sete di commenti...
Siamo sempre ansiosi di sapere se la rivista vi è piaciuta, e se vi è piaciuta cosa vi è piaciuto di più, e se non vi è piaciuta cosa vi è piaciuto di meno e se vi è piaciuta di meno cosa...
Insomma, ancora una volta, diteci qualcosa! Mandateci una lettera, strappate questa pagina e compilatela, fotocopiate questa pagina e compilatela, fate quello che volete ma diteci qualcosa

Quali sono le rubriche, gli articoli, gli spazi che vi sono piaciuti di più?

1

2

3

Ok, non vi è piaciuto tutto. Quali sono le parti di Games Master che vi sono piaciute di meno?

1

2

3

Altri suggerimenti?

....

....

....

....

Spedite il tutto a:
Games Master c/o KiD
c.so Lodi 59
20139 Milano

INOLTRE

Clamoroso! 16 pagine che svelano il Dreamcast
Actua Soccer 3
SiN
TOCA 2
V-Rally '99
Grim Fandango
Body Harvest
Half Life
Michael Owen
Crash Bandicoot 3
Carmageddon 2

SUL PROSSIMO NUMERO

Amici del Nintendo 64, l'attesa è finita! Ecco arrivare un gioco per cui vale la pena comprare la console...

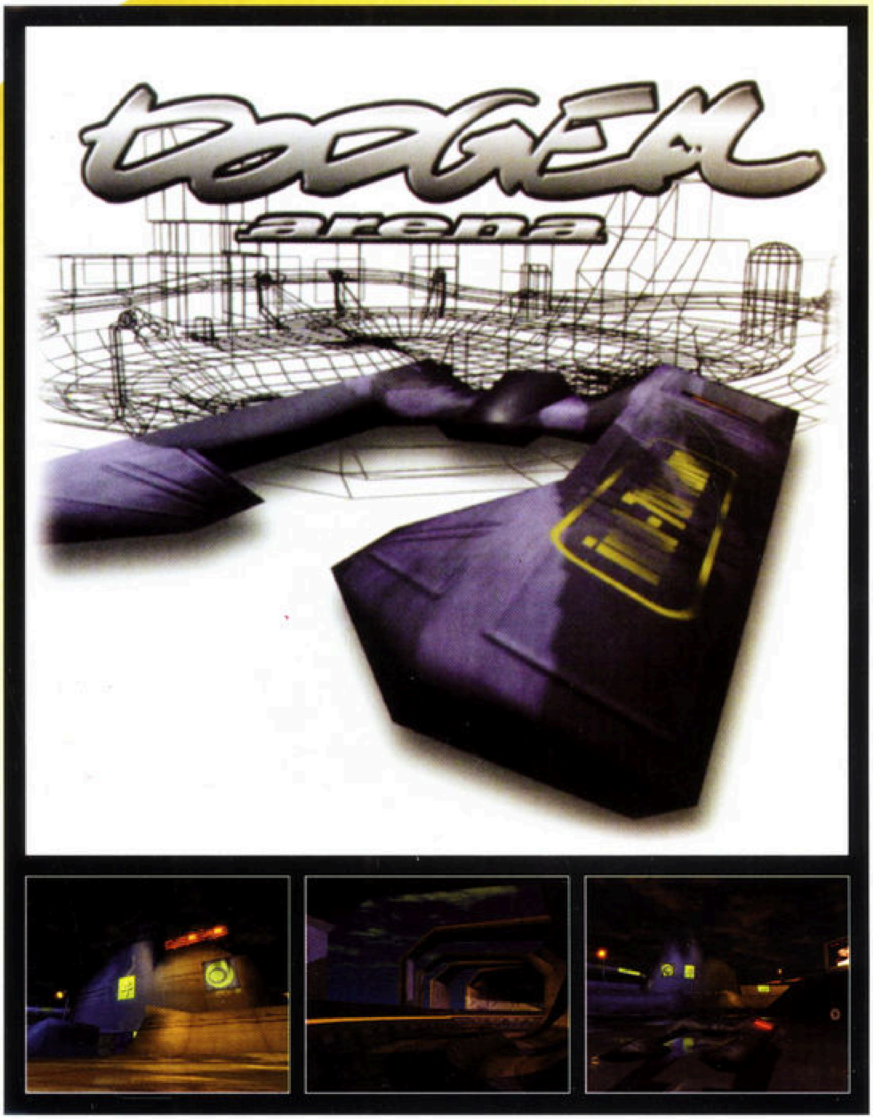


ZELDA

GamesMaster

Scatta o Colpisci

Hai un secondo per decidere.



MANUALE
IN ITALIANO

PlayStation

PROJECT TWO
INTERACTIVE

Sei nel 2049 e per sentirti un Dio hai solo il Dodgem: schizza via con la navicella spaziale, cattura l'anello luminoso, gioca duro contro gli avversari e "spara" in goal. Devi vincere il campionato più sconvolgente della galassia, ma attento: in questa sfida iperveloce all'ultimo respiro potrai distinguere la scia luminosa dell' avversario solo quando gli sarai addosso! Potrai lanciarti in eccitanti sfide attraverso 8 diversi livelli disseminati d'armi e power-up per migliorare il vostro Dodgem e sconfiggere gli altri giocatori, comandati dal sistema o in modalità multiplayer. Lo sport è pericoloso, le ricompense basse, ma comandare questo mezzo è un'esperienza unica!

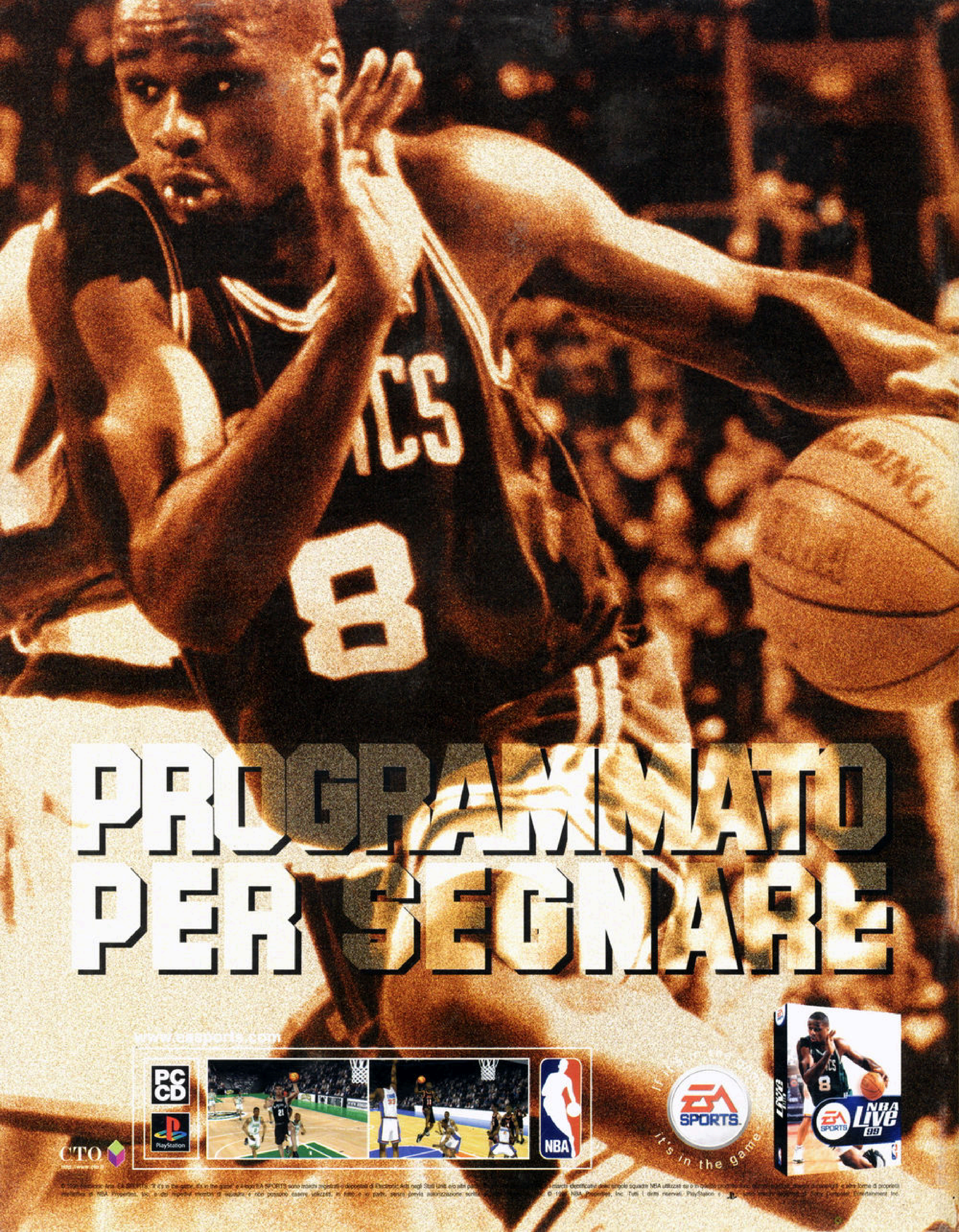
Dodgem Arena: la gara-thrilling più veloce mai vista su PlayStation!

www.3dplanet.it

3D
PLANET
EMOZIONI MULTIMEDIALI

adv: info@graphimage.it

3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: 3d.planet@netitalia.it


PROGRAMMATO PER SEGNARE
www.easports.com
PC CD
PlayStation
NBA
EA SPORTS
it's in the game
NBA Live 99
CTO